बुद्धिबळे मंत्र, तंत्र



नीळकंठ देशमुख

बुद्धिबळे

मंत्र आणि तंत्र

(बुद्धिबळाचा खेळ अगदी सुरुवातीपासून सांगून बारकाव्यासहित संपूर्ण खेळ शिकविणारा ग्रंथ)

नीलकंठ देशमुख

[illegible] रुपये

त्रिदल प्रकाशन

त्रिदल प्रकाशन मुंबई

प्रथमावृत्ती १९७०

द्वितीय आवृत्ती १९७५

प्रकाशक : **प्र. म. टिळक**, त्रिदल प्रकाशन, प्रार्थनासमाज, गिरगाव, मुंबई ४.

मुद्रक : **वा. ग. मेहेंदळे**, जयभारत मुद्रणालय, ५५१ बुधवार पेठ, पुणें–३०.

लेखकाचे चार शब्द

बुद्धिबळाचा खेळ हा जगात प्रचलित असलेल्या बैठ्या खेळांचा राजा मानला जातो. हा खेळ मूळचा भारताचा. परंतु दुर्दैवाने त्याची सर्वांत जास्त उपेक्षा भारतातच होत आहे. कारण या खेळाबाबत कांहीं गैरसमज निर्माण झाले आहेत. या खेळात वेळ फार जातो, आणि सोंगट्यांच्या चाली समजण्यास कठीण–हे दोन मुख्य गैरसमज.

परंतु वस्तुस्थिती वेगळी आहे. भारतीय नियमानुसार जो खेळ पूर्वी खेळला जात असे त्यास वेळ फार लागायचा. कारण एखाद्या सोंगटीस दुसऱ्या सोंगटीचा जोर असेल तर मारामारी करता येत नसे, व डाव तासन् तास अडून पडत असे. परंतु त्यानंतर या खेळास जे आन्तरराष्ट्रीय स्वरूप प्राप्त झाले आहे, व जे नवे जागतिक नियम आहेत त्यांत सोंगट्यांची मारामारी होऊन पट त्वरित रिकामा होऊ शकतो व खेळ थोड्या वेळात संपतो.

त्याचप्रमाणे सोंगट्यांच्या चालीबाबतचा गैरसमज. बुद्धिबळात घोड्याची चाल समजण्यास थोडी कठीण वाटते, परंतु जर १०–१५ मिनिटे सराव केला तर ती पण आत्मसात होऊ शकते.

माझ्या मनातदेखील बरेच दिवस या खेळाबाबत हेच गैरसमज होते. पण ते दूर होताच मला या खेळातील अवीट अशा गोडीचा अनुभव मिळाला व याच खेळात मी जास्तीत जास्त रमू लागलो.

हा खेळ शिकण्यास फार सोपा आहे. त्याचप्रमाणे सर्व खेळांत जास्त करमणूक देणारा आहे. या खेळाची तपशीलवार माहिती व्हावी या दृष्टीने या पुस्तकात प्रयत्न करण्यात आला आहे.

हा खेळ शिकू इच्छिणाराने हे पुस्तक, पट आणि सोंगट्या घेऊन जर केवळ फावल्या वेळात अभ्यास करावयाचे ठरविले तर सुमारे २ महिन्यांत खेळाची सर्वसाधारण माहिती मिळविता येईल.

या पुस्तकातील सुरुवातीचे प्रकार, द्वितीय अवस्था, अंतिम अवस्था, ३ वेळा लावले तरी या खेळाचे तंत्र आत्मसात होऊ शकेल.

या पुस्तकावरून खेळ शिकणारा लगेच जागतिक स्पर्धेत भाग घेऊ शकेल असा दावा करण्याचे धाडस मी करणार नाही. परंतु आपल्या मित्रासमवेत

खेळतांना आपण आपल्या बुद्धीची, कल्पकतेची चमक दाखवून प्रशंसा मिळवू शकाल एवढी बेगमी मात्र या पुस्तकात जरूर आहे.

पुस्तकाच्या सुरुवातीला सोंगट्यांची ओळख दिली आहे. त्यांच्या चाली विशेषत: घोड्याची चाल आत्मसात करताना थोडा वेळ लागेल. त्यानंतर मात कशी होते ते समजावून दिले. या खेळाची कामचलाऊ माहिती पहिल्या भागात दिली आहे.

नंतरचे ३ विभाग तान्त्रिक माहितीचे आहेत. त्यांपैकी 'सुरुवातीचे प्रकार' वस्तुत: पाठच करणे हिताचे आहे. पण नवख्या खेळाडूने केवळ सुरुवातीच्या प्रकारांतील तत्त्वे ध्यानात ठेवली तरी पुरे.

नंतर खेळाची द्वितीय अवस्था आणि अंतिम अवस्था हे विभाग आहेत. त्यात मात्र तान्त्रिक माहिती, युक्त्या-प्रयुक्त्या यांची भरपूर माहिती असल्याने ते विभाग लक्ष देऊन अभ्यास करण्याजोगे आहेत.

हे पुस्तक तयार करण्याच्या कामी माझे स्नेही श्री. वि. र. बाम यांनी जे प्रोत्साहन दिले, त्याचप्रमाणे भारतातील नामवंत बुद्धिबळपटू श्री. रामचंद्र सप्रे, श्री. श्रीकृष्ण साखळकर, श्री. सुरेश शाळिग्राम यांनी वारंवार ज्या बहुमोल सूचना केल्या त्याबाबत मी त्यांचा ऋणी आहे.

दुसऱ्या आवृत्ती विषयी थोडेसे—

या पुस्तकाची दुसरी आवृत्ती निघण्याचा इतक्या लवकर योग येईल अशी कल्पना नव्हती. परंतु महाराष्ट्रातच नव्हे तर इतर राज्यांतील मराठी भाषिकांत देखील या पुस्तकांचे चांगलेच स्वागत झाले. दिल्लीचा कु. प्रसाद आपटे हा ६ वर्षे वयाचा मुलगा याच पुस्तकावरून खेळ शिकला व त्याने अनेक नामवंत खेळाडूंना हरविले.

पुस्तकाची दुसरी आवृत्ती तयार करताना सुरुवातीचे प्रकार या विभागात थोडा बदल करून महत्वाच्या प्रकारांचीच जरा सखोल चर्चा केली आहे. त्याच प्रमाणें अंतिम अवस्थेंत थोडी महत्वाची भर घातली आहे. हा बदल व भर राष्ट्रीय खेळाडू श्री. हेमंत देशमुख याच्या सूचनेनुसार घालण्यात आली आहे.

कागद, छपाई इत्यादींचे भाव भयानक वाढलेले असतानाहि या खेळा-बाबतच्या आस्थेमुळें त्रिदल प्रकाशनाचे संचालक श्री. वि. र. बाम व श्री. प्र. म. टिळक यांनी दुसऱ्या आवृत्तीचे धाडस केले. त्यांना धन्यवाद हे दिलेच पाहिजेत. वाचकहि या धाडसाला योग्य तो प्रतिसाद देतील अशी आशा आहे.

नीलकंठ देशमुख

खेळाची थोडी पूर्वपीठिका

बैठया खेळांचा राजा म्हणून जागतिक मान्यता पावलेला हा खेळ मूळ भारतात खेळला जात असे. तो कोणी शोधून काढला हे ज्ञात नसले तरी इ. सनाच्या ५ व्या शतकात भारताच्या वायव्य भागात हा खेळ खेळाला जाई अशी माहिती उपलब्ध आहे. या खेळास त्या काळात 'चतुरंग' या नावाने संबोधले जाई.

सहाव्या शतकात इराणमध्ये या खेळाचा प्रसार झाला. आणि नंतर अरबांनी हा खेळ आत्मसात केला. नंतर इटली, स्पेन, उत्तर आफ्रिका व तुर्कस्तान या भागांत या खेळाचा प्रसार झाला, व नंतर १० व्या शतकात तो युरोपियन राष्ट्रांत पोहोचला.

नॉर्मन लोकांनी इंग्लंडवर स्वारी केल्यानंतर त्यांच्याचबरोबर हा खेळ ब्रिटनमध्ये गेला इ. स. ११५० मध्ये लिहिल्या गेलेल्या एका इंग्रजी कवितेत या खेळाचा उल्लेख आढळतो. मध्ययुगीन इंग्लंडमध्ये हा खेळ फारच लोकप्रिय होता. इंग्रजी भाषेत पहिले छापील पुस्तक लिहिले गेले ते बुद्धिबळावर. या पुस्तकाचें नाव 'Caxton's The Game and Playe of the Chesse' असे होते ते इ. स. १४७४ मध्ये प्रसिद्ध झाले.

या खेळास जो शास्त्रीय पाया मिळाला तो १७ व्या शतकात. आणि त्यानंतर खेळाच्या तंत्रात दिवसेंदिवस भरच पडत आहे. या खेळाचे शास्त्र आज इतके पुढे गेले आहे की रशियन बुद्धिबळपटूंचा खरा खेळ खेळाच्या सुरुवातीच्या २० खेळी झाल्यानंतर सुरू होतो, असे म्हणतात. आणि या खेळासंबंधी जगातील निरनिराळ्या भाषांत जेवढी पुस्तके लिहिली गेली तेवढी पुस्तके इतर कोणत्याहि खेळावर लिहिली गेली नाहीत.

या खेळाची माहिती देणारी मराठी भाषेत फारच थोडी पुस्तके आहेत. परंतु आंतरराष्ट्रीय नियमांनुसार खेळण्यात येणाऱ्या या खेळाची शास्त्रोक्त माहिती देणारे हे पहिलेच पुस्तक आहे.

—लेखक

खेळताना पाळावयाचे नियम

१. डावास सुरुवात करण्यापूर्वी प्रतिस्पर्ध्यास अगोदर सांगून आपण आपल्या सोंगट्या पटावर मांडाव्यात व त्याला त्याच्या सोंगट्या मांडण्यास सांगावे. फक्त आपल्या सोंगट्यांना आपण हात लावावा.

२. एका वेळी एक सोंगटी एका घरातून उचलून दुसऱ्या एखाद्या घरात ठेवणे याला खेळी केली असे संबोधतात.

३. एखाद्या सोंगटीला एकदा हात लावला म्हणजे त्याच सोंगटीला चाल दिली पाहिजे. खेळी पूर्ण होण्यापूर्वी जर काही विचार बदलला तर हात लावलेलीच सोंगटी, पूर्वी विचारात असलेल्या घराऐवजी दुसऱ्या एखाद्या घरात ठेवता येते.

४. मात्र एखाद्या घरात सोंगटी उचलून ठेवली व तिच्यावरील हात एकदा दूर केला की मग खेळी पूर्ण झाली असे मानतात. खेळी पूर्ण झाल्यावर त्या खेळीबाबत फेरविचारास वाव नाही.

५. एकाच वेळी दोन सोंगट्यांना हात लावला तर कोणत्या सोंगटीस चाल द्यावयाची ते प्रतिस्पर्ध्याने ठरवावयाचे असते. मात्र नियमानुसार चाल देता येईल अशीच सोंगटी (हात लावलेल्या सोंगट्यांपैकी) प्रतिस्पर्ध्याने सुचविली पाहिजे.

६. खेळणाराने प्रतिस्पर्धाच्या एखाद्या सोंगटीस स्पर्श केला तर ती सोंगटी मारामारी करून काबीज केलीच पाहिजे. मात्र अशी मारामारी शक्य असेल तरच.

७. खेळणाराने एकाच वेळी आपल्या एका व प्रतिस्पर्ध्याच्या एका सोंगटीस स्पर्श केला तर त्याने आपल्या सोंगटीने प्रतिस्पर्ध्याची स्पर्शित सोंगटी घेतली पाहिजे. ते शक्य नसेल तर प्रतिस्पर्ध्याने दोन पुढील पर्याय खेळणारास टाकावेत. (अ) स्पर्श केलेली माझी सोंगटी तू कोणत्याहि सोंगटीने काबीज कर. (ब) तुझ्या ज्या सोंगटीस तू स्पर्श केलास तिलाच चाल दे.

८. एखादी नियमबाह्य खेळी केली व नंतर ती गोष्ट लक्षात आली तर नियमबाह्य खेळीच्या वेळी होत्या तशा सोंगट्या पटावर मांडून ज्या सोंगटीस नियमबाह्य चाल देण्यात आली त्याच सोंगटीस नियमानुसार चाल दिली पाहिजे. जर नियमबाह्य खेळी दिली त्यावेळची परिस्थिती आठवत नसेल,– त्याबाबत उभयतांत मतभेत असतील–तर डाव रद्द होतो.

९. घडलेल्या नियमबाह्य गोष्टीबद्दल प्रतिस्पर्ध्याने शिक्षा म्हणून एखादी खेळी सुचविली पण ती जर अमलात आणता येत नसेल तर झालेल्या चुकी-बद्दल नंतरच्या खेळात शिक्षा करता येत नाही. ज्या खेळीला चूक झाली त्या खेळीच्या वेळीच शिक्षा मिळाली पाहिजे.

१०. नियमबाह्य वर्तनाबद्दलची शिक्षा म्हणून राजाला किल्ल्यात घाला ' (कॅसलिंग) अशी सक्ति करता येत नाही.

११. खेळ चालू असता त्यातील कोणत्याहि खेळीवर भाष्य करता कामा नये किंवा त्या डावाशी संबंध येईल असा एखाद्या पुस्तकातील मजकूर पण पाहता येणार नाही.

१२. खेळ चालू असता इतर 'बघे' लोकांशी विचारविनिमय करावयाचा नाही. त्याचप्रमाणे खेळ बघणाऱ्या लोकांनी पण बोलायचे नाही.

अनुक्रमणिका

विभाग पहिला– खेळाचा श्रीगणेशा : पट आणि सोंगटया १; (१) सोंगटयांची चाल (२) ७; सोंगटयांची चाल १२, मारामारी (३) १७; सोंगटयांना जोर (४) २०; राजाला शह, मात कशी होते? (५) २३; राजा किल्ल्यात जातो (६) २९; प्याद्याचे अतिक्रमण (७) ३६; डाव कसा लिहायचा? (८) ३८.

विभाग दुसरा– सुरुवातीचे प्रकार : चांगली सुरुवात (१) ४१; रॉयल लोपेझ– राजाच्या प्याद्याने सुरुवात ४७; फ्रेंच बचाव ६०; कारो-कान बचाव ६७; क्वीन्स गॅम्बीट ७०; ऑर्थोडॉक्स बचाव ७१; निम्झो-इंडियन बचाव ७६; किंग्ज-इंडियन बचाव ८०; ग्रुनफिल्ड डिफेन्स (बचाव) ८५; मॉडर्न बेनॉनी ८७; इंग्लिश सुरुवात ९०; 'रेटी' ची पद्धत ९३.

विभाग तिसरा– खेळाची द्वितीय अवस्था : कैची, सोंगटी ठाणबंद करणे, शह आणि प्यादी (१) ९६; मारामारी (२) १११; सापळा (३) ११८; योजना (४) १३३; परिस्थितीचा फायदा कसा घ्यावा? (५) १५९.

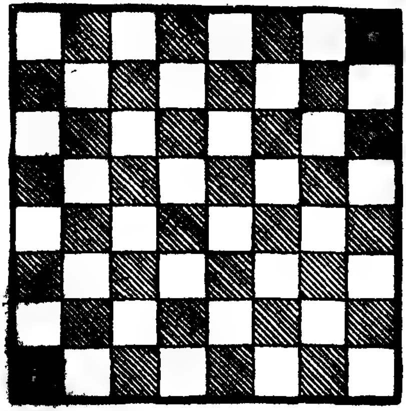
विभाग चौथा– अंतिम अवस्था : (१) १६२; राजा आणि प्यादे (२) १६९; हत्तीच्या पट्टीतील प्यादे १७४; राजापासून दूर असलेली दोन प्यादी १७८; हत्ती आणि प्यादे (३) १८६; वजीर विरुद्ध गतिमान प्यादे (४) १९०; उंट आणि प्यादे विरुद्ध राजा (५) १९५; डाव कुजेल–सावध (६) १९७; खेळाच्या अंतिम अवस्थेतील मूलभूत तत्त्वे (७) १९९.

विभाग पहिला

खेळाचा श्रीगणेशा

पाठ १

पट आणि सोंगट्या



बुद्धिबळाचा पट

आकृती १

हा बुद्धिबळाचा पट. त्यावर एकूण ६४ घरे (चौकोन) आहेत. त्यांपैकी ३२ घरांचा रंग पांढरा व ३२ घरांचा रंग काळा. पांढऱ्या रंगाऐवजी लाल अगर तपकिरी रंगही असतो.

या पटाचे वैशिष्ट्य कोणते? सर्व घरे सारख्याच आकाराची आहेत. आणि पांढऱ्या रंगाच्या घराशेजारी काळे-घर व काळ्या रंगाच्या शेजारी पांढरे घर.

पट कसा मांडावयाचा ?

खेळणाराच्या उजव्या बाजूच्या कोपऱ्यात पांढऱ्या रंगाचे घर असले पाहिजे. हा खेळ समजावून घेण्यासाठी आपण जी पद्धत स्वीकारली आहे तीत प्रत्येक घरास क्रम दिला आहे.

घरांचे क्रम

८८	८७	८६	८५	८४	८३	८२	८१
७८	७७	७६	७५	७४	७३	७२	७१
६८	६७	६६	६५	६४	६३	६२	६१
५८	५७	५६	५५	५४	५३	५२	५१
४८	४७	४६	४५	४४	४३	४२	४१
३८	३७	३६	३५	३४	३३	३२	३१
२८	२७	२६	२५	२४	२३	२२	२१
१८	१७	१६	१५	१४	१३	१२	११

आकृती २

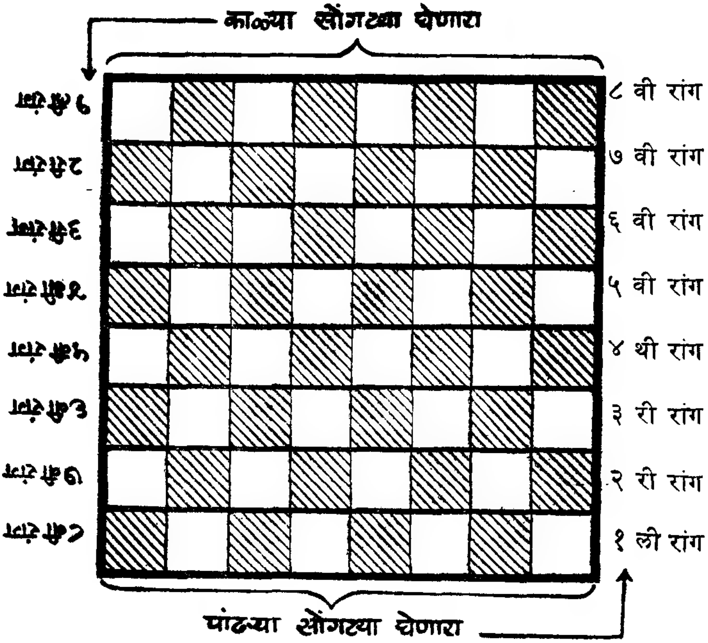
खेळ समजण्यास हे सर्व घरांचे क्रम नीट लक्षात ठेवले पाहिजेत. या क्रमांकानुसार पांढऱ्या सोंगट्या घेऊन खेळणाऱ्याच्या उजव्या बाजूच्या कोपऱ्यात ११ क्रम असलेले घर येईल. आणि काळ्या सोंगट्या घेऊन खळणाराच्या उजव्या बाजूच्या घराचा क्रम ८८ असेल.

घरांना हे क्रम कसे दिले आहेत? ११ व्या घरावर जरा लक्ष द्या. त्या घराच्या डावीकडे १२, १३, १४, १५, १६, १७ व १८ असे क्रम आहेत. आणि उत्तरेकडे दशमानपद्धतीनुसार १० च्या अंतराने क्रम आहेत. म्हणजे ११ नंतर २१, ३१, ४१, ५१, ६१, ७१ आणि ८१.

डावीकडे जाताना सलग क्रम आणि उत्तरेकडे जाताना १० चे अंतर. अशी मांडणी करण्याचे कारण इतक्यातच लक्षात येणार नाही. पण या पुस्तकाचा अभ्यास करताना त्याचे महत्त्व व उपयुक्तता कळेल.

याच वेळी आणखी एक गोष्ट लक्षात ठेवली पाहिजे. ती म्हणजे पटावरील आडव्या रांगा व उभ्या पट्ट्या.

पटावरील आडव्या रांगा



आकृती ३

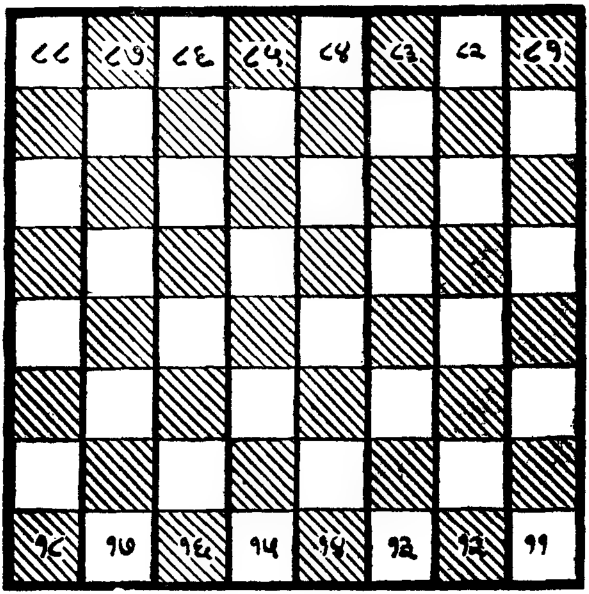
पहिली रांग — ११ ते १८ घरांची
दुसरी रांग — २१ ते २८ घरांची
तिसरी रांग — ३१ ते ३८ घरांची
चौथी रांग — ४१ ते ४८ घरांची

याप्रमाणे ८ रांगा पटावर आहेत. या रांगा पांढऱ्या सोंगट्या घेऊन खेळणाराच्या बाजूच्या आहेत.

काळ्या सोंगट्या घेणारासाठी ८१ ते ८८ घरांची पहिली रांग व ११ ते १८ घरांची ८ वी रांग असेल.

आता पटावरील उभ्या पट्ट्या कशा असतात ते समजावून घेऊ. या पट्ट्यांची नांवे सोंगट्यांशी संबंधित असतात.

पटावरील उभ्या पट्ट्या



आकृती ४

राजाच्या हत्तीची पट्टी	—	घरे ११ ते ८१
राजाच्या घोड्याची पट्टी	—	घरे १२ ते ८२
राजाच्या उंटाची पट्टी	—	घरे १३ ते ८३
राजाची पट्टी	—	घरे १४ ते ८४
वजीराची पट्टी	—	घरे १५ ते ८५
वजीराच्या उंटाची पट्टी	—	घरे १६ ते ८६
वजीराच्या घोड्याची पट्टी	—	घरे १७ ते ८७
वजीराच्या हत्तीची पट्टी	—	घरे १८ ते ८८

सोंगट्या :

पटाची माहिती आपण आता करून घेतली. आता आपण सोंगट्यांची माहिती करून घेऊ.

या पहा सोंगट्या—



आकृती ५

सोंगट्यांची चित्रे आपणास वरीलप्रमाणें दिसतात. परतु पुस्तकात चर्चा करताना ज्या आकृत्या तयार करण्यात येतात त्यांत वरीलप्रमाणे चित्रे असणार नाहीत. राजा, वजीर व उंट यांना चिन्हे देण्यात आली आहेत.

पुस्तकातील आकृत्यांत सोंगट्या आकृती ६ प्रमाणे दिसतील.

या खेळात एकूण सोंगट्या ३२ असतात. १६ काळ्या आणि १६ पांढऱ्या. त्यांत प्रत्येक रंगाचे २ हत्ती, २ उंट, २ घोडे, एक राजा, एक वजीर व ८ प्यादी.

आतां या सोंगट्या पटावर ठेवूं. त्या कशा रीतीने मांडावयाच्या? ११ व १८ या घरांत पांढरे हत्ती ठेवा. १२ व १७ या घरांत पांढरे घोडे ठेवा. १३ व १६ या घरांत पांढरे उंट ठेवा. आतां दोन घरे उरली. त्यापैकी १४ व्या घरात राजा व १५ व्या घरांत वजीर ठेवा. या सोंगट्यांच्या समोर प्रत्येकी एक एक पांढरे प्यादे ठेवा, म्हणजेच दुसऱ्या रांगेत सर्व प्यादी येतील.

आता काळ्या सोंगट्या पण याच पद्धतीनें मांडावयाच्या.

८१ व ८८ घरांत हत्ती, ८२ व ८७ घरांत घोडे, ८३ व ८६ घरांत उंट, ८४ व्या घरात राजा, आणि ८५ व्या घरात वजीर.

या सर्व सोंगट्यासमोर आता काळी प्यादी ठेवा म्हणजे ७१ ते ७८ या रांगेत काळी प्यादी येतील.

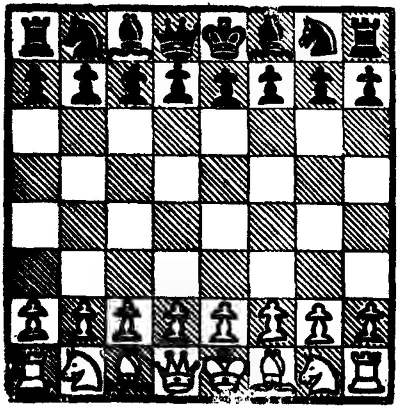
सर्व सोंगट्या माडून झाल्यावर पट आ. ७ प्रमाणें दिसेल.

पुस्तकातील सोंगट्यांची चिन्हे



आकृती ६

सोंगट्या मांडतानाचा एक साधा नियम म्हणज पांढरा वजीर पांढऱ्या घरात आणि काळा वजीर काळ्या घरांत (१५ वे घर पांढऱ्या रंगाचे व ८५ वे घर काळ्या रंगाचे असते.)



सोंगट्या पटावर मांडल्यानंतरचा पट

आकृती ७

पटाच्या दक्षिण बाजूस पांढऱ्या सोंगट्या व उत्तर बाजूस काळ्या सोंगट्या मांडतात.

पाठ २

सोंगट्यांची चाल

खेळाचा मुख्य उद्देश :

बुद्धिबळाचा खेळ खेळण्याचा मुख्य उद्देश राजाला कैद करून शरण आणणे. पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा काळ्या राजाला कैद करून शरण आणण्याचा प्रयत्न करील, तर काळ्या सोंगट्या घेणारा पांढऱ्या राजास शरण आणण्याचा प्रयत्न करील. राजा कधीही मरत नाहीं. तो अमर आहे. तो फक्त कैदी बनून शरण जातो.

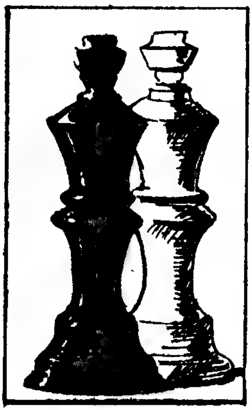
पांढऱ्या राजाचे रक्षण करण्यासाठी वजीर, २ हत्ती, २ उंट, २ घोडे व ८ प्यादी असे १५ जणांचे सैन्य असते. तेवढेच सैन्य काळ्या राजाजवळ असते. हे सैन्य खलास होईपर्यंत राजेसाहेब फारशी हालचाल करीत नाहींत. ते लढाईच्या अखेरच्या क्षणी मैदानात येतात.

पांढऱ्या सोंगट्या काळ्या राजाच्या दिशेने चाल करून जातात, आणि काळ्या सोंगट्या पांढऱ्या राजाच्या दिशेने येतात. वाटेत एकमेकांची मारामारी होते. मारल्या गेलेल्या सोंगट्या पटावरून दूर होतात, आणि पांढरा अगर काळा राजा कैद होऊन शरण येईपर्यंत पटावरील ‘ पानिपत ’ची लढाई चालू रहाते.

या सोंगट्या चढाई करून जातात पण त्या चढाई कशी करतात ? प्रत्येक सोंगटीस विशिष्ट चाल दिली आहे, नियम घालून दिले आहेत, शिस्त लावली आहे. ही सेना बाजारबुणग्यांची नाहीं. आणि म्हणूनच या लढाईत रंग भरतो. खेळ खेळताना आणि पाहताना मती गुंग होते.

राजा :

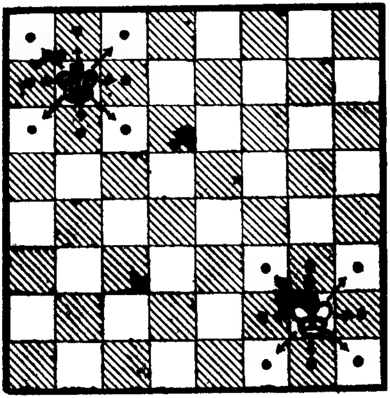
काळा राजा; पांढरा राजा



आकृती ८

राजा ही या खेळातील सर्वांत महत्वाची सोंगटी. त्याचे संरक्षण करण्यासाठी इतर सर्व सोंगट्यांची धडपड. या राजाला वेळप्रसंगी लढाईत भाग घ्यावा लागतो. त्यासाठी त्याला चाल ठरवून दिली आहे.

राजा हा शेजारच्या अगर तिरप्या अशा एकाच घराचा स्वामी आहे. तो एकच घर एका वेळी आक्रमू शकतो.



राजा कसा चालतो ?

आकृती ९

काळा राजा ७७ व्या घरात असेल तर कोणत्या घरात जाऊ शकेल ते आ. ९ मध्ये टिंबांनी दाखविले आहे.

पांढरा राजा २२ व्या घरांत असेल तर तो कोणत्या घरांत जाऊ शकेल ते पण टिंबांनीं दर्शविले आहे.

जर राजाच्या शेजारचे घर मोकळे नसेल तर राजा तेथे जाणार नाही. वरील आकृतीत राजा शेजारच्या एका घरांत-समजा उंट आहे (त्याच्याच रंगाचा) तर राजा उंटाने अडविलेल्या घरात जाणार नाहीं.

काळा राजा आणि पांढरा राजा एकमेकांशेजारी कधीहि येणार नाहीत; त्यांच्या दरम्यान एका घराचे अंतर ठवावेच लागते

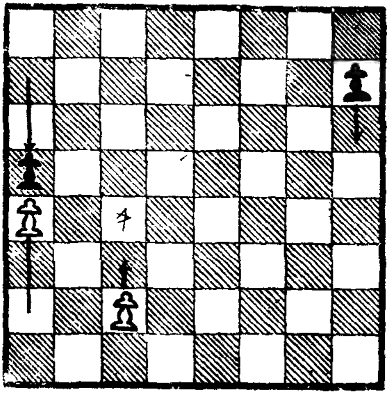
काळे प्यादे; पांढरे प्यादे प्यादे ही सर्वात कमी महत्त्व असलेली सोंगटी परंतु ते स्वतःच्या कर्तृत्वावर वजीराच्या पदावर आरूढ होऊ शकते. त्याची चाल कशी असते ?



आकृती १०

(१) पांढरे प्यादे उत्तरेच्या दिशेने जाते व काळे दक्षिण दिशेने जाते.

(२) कोणत्याहि प्याद्यास प्रथम दोन घरे चाल देता येते. जर खेळाडूची इच्छा नसेल तर तो दोनऐवजी एकच घर चाल देऊ शकतो.



आकृती ११

प्यादे दोन घरे जाऊ शकते तसे एक घरही जाऊ शकते. कसे ते आकृती ११ मध्ये दर्शविले आहे. २८ व्या घरातील प्यादे ४८ व्या घरांत देण्यांत आले आहे. तर ७८ व्या घरांतील काळे प्यादे ५८ व्या घरांत देण्यांत आले आहे.

(३) प्याद्याला दोन घरे चाल द्यावयाची असेल तर ती प्रथमच द्यावी लागते. जर एखाद्या प्याद्याला प्रथम एक घर चाल दिली तर नंतर त्याला दोन घरे एकदम चाल देण्याची सवलत मिळणार नाही. नंतर ते एक एक घरच पुढे जाते.

(४) मारामारी करताना प्यादे एक घर तिरपे जाते. सरळ मार्गक्रमण करताना ते मारामारी करीत नाहीं.

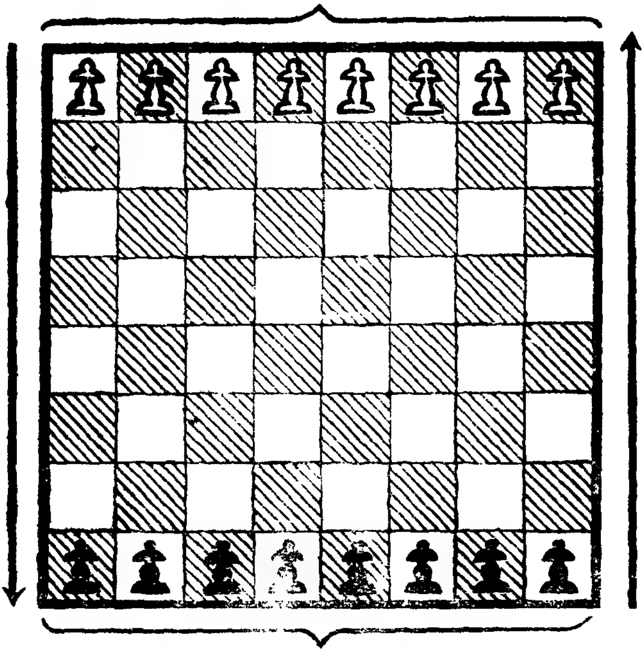
(५) प्यादे कधीहि पाठीमागे येत नाहीं.

(६) एखादे पांढरे किंवा काळे प्यादे त्याच्या ८ व्या रांगेत पोहोचले तर त्याच्या बदली खेळाडू उंट, घोडा, हत्ती अगर वजीर अशी कोणतीहि सोंगटी ठेवू शकतो. व त्या सोंगटीची नंतरच्या खेळात मदत घेऊ शकतो.

(७) आठव्या रांगेत गेलेल्या प्याद्याचे रूपान्तर कोणत्याही सोंगटीत करता येते. अर्थात ती सोंगटी पटावर अगोदर असली तरी बिघडत नाहीं. म्हणजे असे की, पटावर एक पांढरा वजीर आहे आणि एक प्यादे ८ व्या घरात गेले तर त्या प्याद्याचा आणखी एक वजीर करतां येतो. अशा रीतीने

८ प्याद्यांचे ८ वजीर व मूळचा एक असे जास्तीत जास्त ९ वजीर पटावर असू शकतात.

प्यादे ८ व्या रांगेत पोहोचले की त्याची कोणतीहि सोंगटी बनविता येते



आकृती १२

त्याचप्रमाणें उंटाच्या पट्टीतील प्यादे ८ व्या रांगेत गेले तर त्याचा उंट केला पाहिजे, किंवा घोड्याच्या पट्टीतील प्यादे ८ व्या रांगेत गेले तर त्याचा घोडाच केला पाहिजे असा नियम मुळीच नाहीं. कोणतेही प्यादे ८ व्या रांगेतील कोणत्याही घरात गेले तरी त्याची घोडा, उंट, हत्ती वा वजीर यांपैकी एखादी सोंगटी बनविता येते.

सोंगटयांची चाल

घोडा :

काळा घोडा; पांढरा घोडा



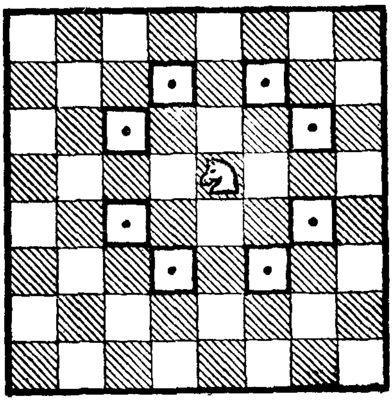
या खेळातील घोडयाची चाल चटकन लक्षात येत नाहीं; आणि केवळ याच एका कारणामुळे अनेकांना, हा खेळ आपणास जमणार नाहीं अशी भीती वाटते.

आकृती १३

परंतु थोडासा प्रयत्न केला तर या घोडयावर आपण सहज स्वार होऊ शकाल.

घोडा हा नेहमी अडीच घरे जातो.

ही घरे कशी मोजावयाची ? पटाच्या मध्यभागी कोणत्याही एका चौकोनात घोडा ठेवा. त्याच्या पूर्व पश्चिम, दक्षिण व उत्तर बाजूस प्रथम २ घरे मोजा, आता जी दोन घरे मोजलीत त्याच्या शेजारचे एक घर, त्या घरावर खूण करा. म्हणजे झाली अडीच घरे !



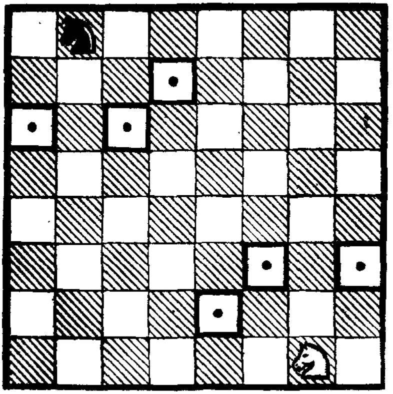
घोडा पटाच्या मध्यभागी असताना कसे नियंत्रण करतो ते दर्शविणारी आकृती

आकृती १४

अर्थात घोडा पटाच्या मध्यभागी न ठेवता कडेस ठेवला तर तो ८ घरे आक्रमू शकणार नाहीं.

आ. १५ मध्ये काळा घोडा ८७ व्या घरात व पांढरा घोडा १२ व्या घरात ठेवला आहे. तो जास्तीत जास्त ३ ठिकाणी जाऊ शकतो. ते ३ घरांत टिंबे काढून दर्शविले आहे.

आणखी एक लक्षात ठेवण्याजोगी गोष्ट म्हणजे, जर घोडा पांढऱ्या रंगाच्या घरात असेल तर त्याच्या कक्षेतील सर्व घरे काळ्या रंगाची असतील, आणि घोडा काळ्या रंगाच्या घरात असेल तर त्याच्या कक्षेतील सर्व घरे पांढऱ्या रंगाची असतील.



घोडा पटाच्या कडेस असताना

आकृती १५

उंट :

काळा उंट; पांढरा उंट

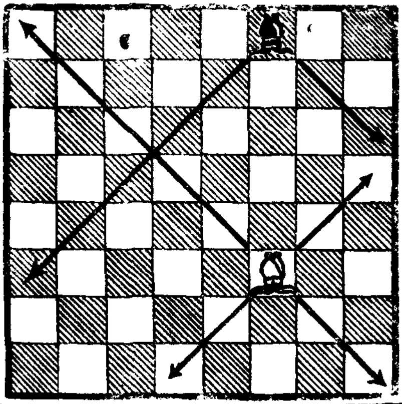


आकृती १६

उंट हा नेहमी तिरपा जातो. तो बाजूच्या घरात जाणार नाहीं, तो अगर समोर चाल करणार नाही.

आ. १७ पाहा. पांढरा उंट ३३ व्या घरात आहे. तिरपी चाल देताना तो कोणती घरे आक्रमण करतो ? ११ ते ८८ ही तिरपी पट्टी आणि १५ ते ५१ ही तिरपी पट्टी.

त्याचप्रमाणें काळा उंट ८३ व्या घरात आहे. तो कशी हालचाल करतो ? ८३ ते ६१ अशी तिरपी पट्टी आणि ८३ ते ३८ अशी तिरपी पट्टी.



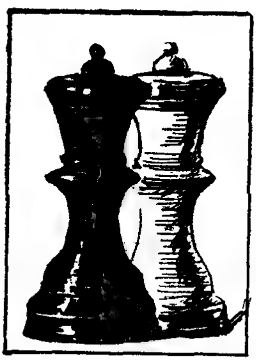
आकृती १७

उंटाच्या चालीचे आणखी एक वैशिष्टय- पांढऱ्या रंगाच्या चौकोनात असलेला उंट नेहमी पांढऱ्या चौकोनातूनच जाईल, आणि काळ्या रंगाच्या चौकोनात असणारा उंट काळ्या रंगाच्या चौकोनातूनच जाईल.

वजीर :

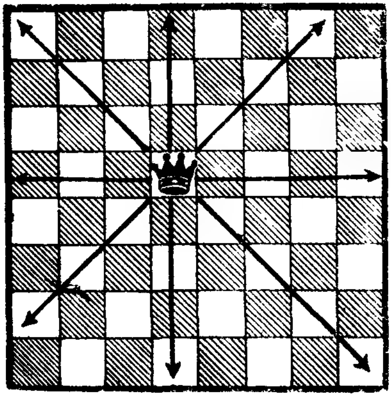
काळा वजीर पांढरा वजीर

सर्व सोंगटयांत वजीर हा बलवान आहे. तो पटावरील मोकळ्या घरांत केव्हाही; कुठेही, कसाही मागे, पुढे, सरळ किंवा तिरपा जाऊं शकतो.



आकृती १८

आकृती १९ पाहा. वजीर ५५ व्या घरात आहे. त्याने कोणती व्यापली आहेत ?



वजीराचे सामर्थ्य

आकृती १९

हत्तीप्रमाणे सरळ जाऊन त्याने १५ ते ८५ ही वजीराची सर्व पट्टी व्यापली. शिवाय ५१ ते ५८ ही रांग पण व्यापली.

त्याचप्रमाणे उंटाप्रमाणें तिरप्या चालीत ८२ ते २८, आणि ११ ते ८८ या पट्टीतील घरे पण त्याने व्यापली.

वजीर घोड्याप्रमामे २॥ व्या घरांत मात्र उड्डाण करीत नाही.

हत्ती :

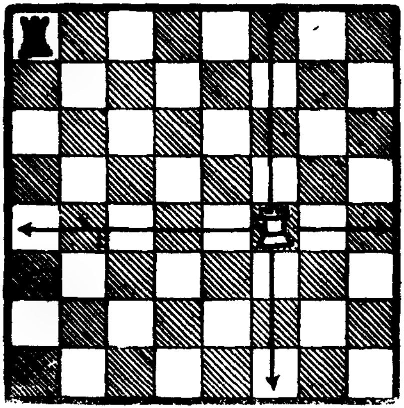
काळा हत्ती पांढरा हत्ती



आकृती २०

हत्ती हा नेहमी सरळ चालतो. तो दक्षिण-उत्तर या दिशेने किंवा पूर्व-पश्चिम या दिशेने सरळ जाईल.

आकृती २१ मध्ये पांढरा हत्ती ४३ व्या घरात आहे. तो दक्षिण उत्तर या दिशेने १३ ते ८३ या उंटांच्या पट्टीतील कोणत्याही घरात जाऊ शकेल. किंवा ४१ ते ४८ या पूर्व–पश्चिम अशा दिशेत ४ थ्या रांगेतील घरात जाऊ शकेल.



आकृती २१

त्याचप्रमाणे काळा हत्ती ८८ व्या घरात आहे. तो कसा जाईल ? तो दक्षिणेकडे १८ व्या घरापर्यंत सरळ जाईल; शिवाय पूर्वेकडे ८१ व्या घरापर्यंत सरळ जाईल.

पाठ ३

मारामारी

आतापर्यंत आपण सर्व सोंगट्यांची चाल शिकलो. प्रत्येक सोंगटी आपल्या चालीनेच चालते. उंट सरळ जात नाहीं; हत्ती तिरपा जात नाही, आणि वजीर घोड्यासारखे अडीच घरांचे उड्डाण करीत नाही, हे पण आपण पाहिले.

सोंगट्यांच्या या हालचाली कशासाठी ? पांढऱ्या सोंगट्या काळ्या राजावर हल्ला करतात. आणि काळ्या सोंगट्या पांढऱ्या राजावर हल्ला करतात. ६४ घरांचे त्यांचे रणक्षेत्र आहे. अर्थात हा हल्ला सुरू झाला की कुरूक्षेत्रांत उभय सैन्याची गाठ पडते, आणि काळ्या सोंगट्या पांढऱ्यांना पुढे येऊ न देण्याचा किंवा पांढऱ्या सोंगट्या काळ्यांना पुढे सरकू न देण्याचा प्रयत्न करतात. त्या प्रयत्नात उभयतांची मारामारी होते. ही मारामारी कशी करतात ?

पांढरा राजा, वजीर, हत्ती, उंट, घोडा व प्यादे कोणत्याही काळ्या सोंगटीस मारू शकते.

त्याचप्रमाणे –

काळा राजा, वजीर, हत्ती, उंट, घोडा व प्यादे कोणत्याहि पांढऱ्या सोंगटीस मारू शकते.

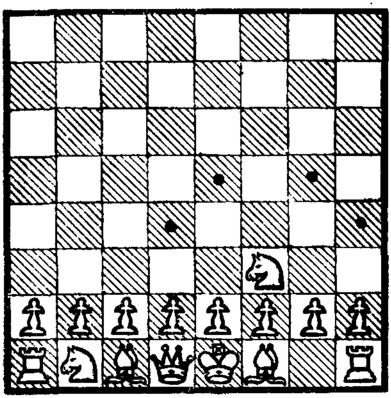
एक राजा दुसऱ्या राजास मारीत नाही. दुसऱ्या रंगाच्या इतर सोंगट्यांस मारू शकतो·

आणि काळ्या अगर पांढऱ्या सोंगट्या दुसऱ्या रंगाच्या राजास मारीत नाहींत. राजास कैद करण्याचा प्रयत्न करतात. पण इतर सोंगट्यांना मारतात.

मारामारीचे प्रात्यक्षिक व नियम :

पटावर सोंगट्या मांडून झाल्या. पहिली खेळी करण्याचा मान नेहमी पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराचा. तो प्रथम एका सोंगटीस चाल देतो.

समजा, त्यानें घोडा ३३ व्या घरांत दिला. ३३ व्या घरांत गेल्यावर त्या घोड्याच्या हुकमतीखाली ४५, ५४, ५२, ४१ ही घरे येतात. जर काळ्या रंगाची एखादी सोंगटी वरील घरांपैकीं एखाद्या घरात आली तर घोडा ती सोंगटी मारू शकतो. म्हणजे ४५ व्या घरांत काळा उंट अगर हत्ती आला तर ३३ व्या घरांतील घोडा उंटास मारील. नंतर तो उंट पटावरून काढून दूर ठेवतात, व ४५ व्या घरांत घोडा जाऊन बसतो.

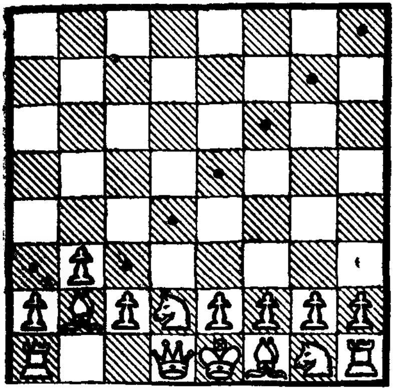


घोडा मारामारी कशी करतो ?

आकृती २२

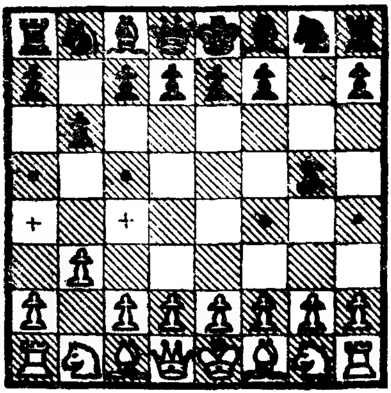
आता उंटाची मारामारी पाहा —

आ. २३ मध्यें पांढरा उंट २७ व्या घरांत दिला आहे. ३६ ते ८१ या तिरप्या पट्टीतील घरांवर, त्याचप्रमाणें ३८ व्या घरावर नियंत्रण करतो. त्याचे नियंत्रण असलेल्या कोणत्याहि घरात काळ्या रंगाची कोणतीहि सोंगटी आली तर उंट ती सोंगटी मारू शकतो.



आकृती २३

प्यादे मात्र मारामारी करताना वेगळ्या प्रकारे करते. त्याची हालचाल, पांढऱ्या प्याद्याची उत्तरेस व काळ्या प्याद्याची दक्षिणेस असते. ते प्रथम २ घरे किंवा एक घर पुढे जाते. पण पुढें जाताना ते मारामारी करीत नाही. मारामारीसाठी त्याच्या नियंत्रणास दोन तिरपी घरे (उंटाच्या चालीची) दिली आहेत. जर तिरप्या अशा पहिल्याच घरांत दुसऱ्या रंगाची कोणतीहि सोंगटी आली तर त्या सोंगटीला प्यादे मारू शकते.



आकृती २४

आकृती २४ मध्यें एक काळे प्यादे त्यास एकच घर चाल मिळाल्याने ६७ व्या घरात आले. मारामारीसाठी त्याचे नियंत्रण ५८ व ५६ या घरांवर आहे. या घरात कोणतीही पांढरी सोंगटी गेली की ती काळचा प्याद्याकडून मरेल. पण ५७ व्या घरात पांढरी सोंगटी आली तर ती मारता येणार नाही.

दुसऱ्या काळचा प्याद्यास दोन घरे एकदम चाल मिळाली व ते ५२ व्या घरात आले. त्याचे नियंत्रण ४१ व ४३ या घरांवर आहे. त्या दोन घरांत जर पांढरी सोंगटी आली तर ती मरेल. पण मारामारी न करता प्याद्यास नंतर चाल द्यावयाची असेल तर ते सरळ ४२ व्या घरात जाईल. त्याने मारामारी केली तर ते ४१ किंवा ४३ व्या (ज्या घरात पांढरी सोंगटी आली असेल त्या) घरात जाईल व मारलेली पांढरी सोंगटी पटावरून दूर होईल. त्याचप्रमाणे पांढरे प्यादे,—त्याला एक घर चाल मिळून ३७ व्या घरात आले आहे. त्याचे नियंत्रण ४८ व ४६ व्या घरावर आहे. त्या घरात कोणतीही काळी सोंगटी आली की ती प्याद्याकडून मारली जाते.

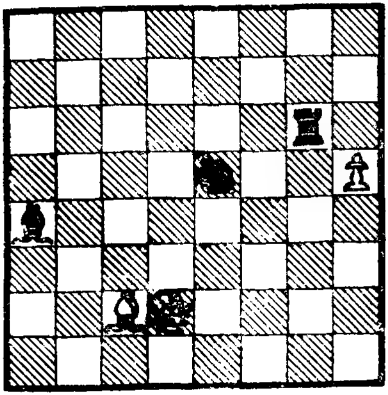
सारांश—एखाद्या सोंगटीचे नियंत्रण असलेल्या घरात जर प्रतिस्पर्धी रंगाची सोंगटी आली तर मारामारी होते.

पाठ ४

सोंगट्यांना जोर

पटावर सोंगट्यांची जेव्हा मारामारी होते. त्यावेळी केवळ एकच हल्ला होत नाही, तर प्रतिहल्ला पण होतो. व त्या प्रतिहल्ल्यास पण प्रत्युत्तर मिळते. मारामारी करणाऱ्या सोंगट्यांना इतर सोंगट्या मदत करतात. या मदतीस जोर असे म्हणतात.

आकृती २५ पाहा. पांढऱ्यास खेळावयाचे असेल तर पांढरे प्यादे ६२ व्या घरातील काळ्या हत्तीस मारू शकते. पण केवळ प्याद्याने हत्ती मारून मारामारी संपते का? नाही. कारण त्या हत्तीला ५४ व्या घरातील घोड्याचा जोर आहे. म्हणजेच हत्तीच्या घरावर काळ्या घोड्याचे पण नियंत्रण आहे. त्यामुळें प्याद्याने हत्ती मारला व प्यादे ६२ व्या घरात आले की नंतर घोडा त्या प्याद्यास मारू शकतो.



आकृती २५

त्याचप्रमाणे ४८ व्या घरातील काळा उंट पांढऱ्या उंटास मारू शकतो, परंतु पांढऱ्या उंटास वजीराचा जोर आहे. म्हणजेच पांढऱ्या उंटाच्या घरावर वजीराचे पण नियंत्रण आहे. त्यामुळें काळ्या उंटाने पांढरा उंट मारला तरी नंतर काळा उंटही वजीराकडून मरतो.

आता पटावर नीट पाहा (आ. २६) एकूण सोंगट्या किती आहेत? पांढऱ्या ७ आणि काळ्या ६.

समजा, पांढऱ्याने ७३ व्या घरातील काळे प्यादे मारायचे ठरवले तर त्या काळ्या प्याद्यास किती जोर आहे ते पाहा —

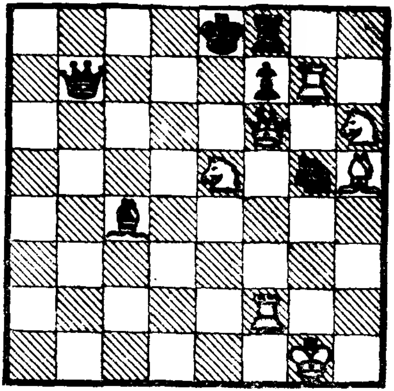
(१) हत्तीचा ८३ व्या घरातून जोर,

(२) राजाचा ८४ व्या घरातून जोर,

(३) वजीराचा ७७ व्या घरातून जोर,

(४) उंटाचा ४६ व्या घरातून जोर,

(५) घोड्याचा ५२ व्या घरातून जोर.



आकृती २६

पण त्याच प्याद्याच्या घरावर पांढऱ्या सोंगट्या पण नियंत्रण करतात. कसे ?

(१) एक घोडा ५४ व्या व दुसरा ६१ व्या घरातून,

(२) उंट ५१ व्या घरातून,

(३) एक हत्ती ७२ व्या घरातून व दुसरा २३ व्या घरातून,

(४) वजीर ६३ व्या घरातून.

म्हणजे पांढऱ्या ६ सोंगट्यांचे पण ७३ व्या घरावर नियंत्रण आहे.

आता, ७३ व्या घरावर कबजा मिळवायचाच असे पांढऱ्याने ठरविले व मारामारी केली तर ती कशी होईल ?

(१) पांढरा उंट प्याद्यास मारील व प्यादे पटावरून दूर जाईल.

आता काळ्या सोंगट्या घेणाराची पाळी. त्याच्या प्याद्याला अनेक सोंगट्यांचे जोर आहेत.

(१) तो काळ्या उंटाने पांढरा उंट मारील, पांढरा उंट पटावरून दूर जाईल.

(२) पांढऱ्याची दुसरी खेळी आली. तो ७३ व्या घरात आलेला काळा उंट ६१ व्या घरातील घोड्याने मारील व काळा उंट पटावरून दूर होई.

(२) काळयाची दुसरी खेळी. उंट मारला गेला. त्याचा वचपा तो काढणारच. ५२ व्या घरातील काळया घोड्याने तो पांढरा घोडा (७३ व्या घरातील) मारील व पांढरा घोडा पटावरून दूर जाईल.

(३) पांढऱ्याची तिसरी खेळी. ७३ व्या घरावर त्याचे अजून नियंत्रण आहे. तो ५४ व्या घरातील घोड्याने ७३ व्या घरातील काळा घोडा मारील.

(३) काळयाची तिसरी खेळी आली तो हत्तीने घोडा मारील.

(४) आता पांढऱ्याची चौथी खेळी आली. तो ७२ व्या घरातील हत्तीने काळा हत्ती मारू शकतो आणि नंतर काळा वजीर पांढऱ्या हत्तीस मारू शकतो.

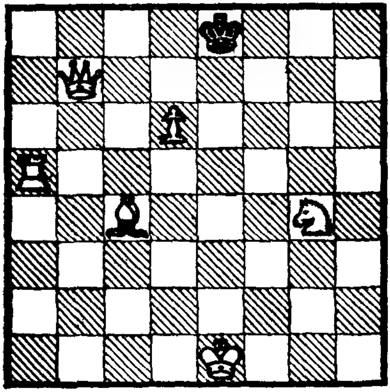
सोंगट्या एकमेकांस कसा जोर देतात व त्या जोरावर मारामारी कशी होते ते आता आपल्या लक्षात आलेच असेल.

पाठ ५

राजाला शह; मात कशी होते ?

आता आपणास आणखी एक महत्त्वाची गोष्ट शिकायची आहे. राजाला कैद करून शरण आणणे हा या खेळाचा मुख्य उद्देश. पण त्याला कैद कसे करतात. तर आपल्या एखाद्या सोंगटीचा शह देऊन. शह कसा देतात ते आता आपण पाहाणार आहोत. राजा ज्या घरात असेल त्या घरावर आपल्या सोंगटीचे नियंत्रण आणणे म्हणजेच शह.

पटावरील सोंगट्या नीट पहा (आ. २७) सर्व पांढऱ्या सोंगट्या काळ्या राजाच्या घरावर (८४ वे घर) एक एक खेळी देऊन शह देऊ शकतात. कसा ते पहा—



आकृती २७

(१) वजीर ८७ किंवा ८८ किंवा ८६ व्या घरात जाऊन शह देतो.

(२) हत्ती ५४ व्या किंवा ८८ व्या घरात जाऊन शह देतो.

(३) घोडा ६३ व्या घरात जाऊन शह देतो.

(४) उंट ५७ व्या घरात जाऊन शह देतो.

(५) प्यादे ७५ व्या घरात जाऊन शह देते.

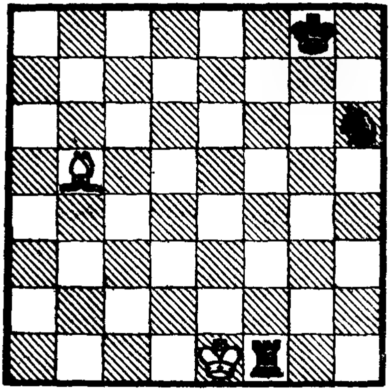
म्हणजेच पांढऱ्या ५ सोंगट्या राजाच्या घरावर नियंत्रण करतात म्हणजेच शह देतात. पाचच कशाला, एका सोंगटीचा जरी राजाला शह बसला तरी तो कैद होईल व शरण येईल.

पण राजेसाहेब, शह येत असताना गप्प बसणे शक्य आहे का ? त्यांच्याजवळ पण या ' शह ' प्रकरणावर उतारा आहे.

शह दूर कसा करतात ?

मिळणारा शह राजा तीन प्रकारे दूर करू शकतो.

(१) शह देणारी सोंगटी स्वत: मारतो किंवा आपल्या इतर एखाद्या सोंगटीकडून मारतो.



आकृती २८

आकृती २८ मध्ये पांढऱ्या राजाला काळ्या हत्तीने शह दिला आहे. राजा शह दोन प्रकारे दूर करू शकतो.

(१) राजा स्वत: हत्तीस मारतो. कारण राजा एक घर कुठेहि जाऊ शकतो.

किंवा ५७ व्या घरातील उंटाने हत्तीला मारू शकतो.

(२) शह देणारी सोंगटी व स्वत:चें घर याच्या दरम्यान आपली सोंगटी आडोशाला आणून शह दूर करता येतो.

आ. २८ मध्ये पांढरा उंट ४६ व्या घरात जाऊन काळ्या राजास शह देऊ शकतो. पण त्यानंतर काळ्या सोंगट्या घेणाराने जर घोडा ७३ व्या घरात दिला तर उंटाचा शह दूर होतो. घोड्याऐवजी ७३ व्या घरात काळा हत्ती ठेवूनही शह दूर करता येतो.

राजाला जर प्रतिस्पर्धी रंगाच्या घोड्याकडून शह मिळाला तर तो मात्र सोंगटी मध्ये घालून काढता येत नाही.

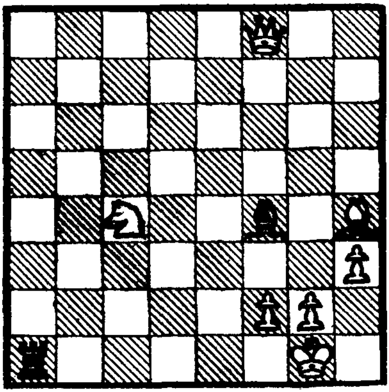
(३) शह दूर करण्याचा तिसरा प्रकार म्हणजे राजाचे पलायन. राजा आपले घर बदलतो.

आ. २८ मध्ये पांढऱ्या राजास काळ्या हत्तीचा शह आहे. त्या शहाच्या कचाट्यातून सुटण्यासाठी राजा आपले घर बदलू शकतो. तो २४ किंवा

२५ व्या घरात जाऊन शहामधून सुटका करून घेऊ शकतो. त्याला जाण्या-साठी १५ व २३ ही पण घरे आहेत. तेथे तो जाईल का ? नाही. कारण त्या घरांवर पण हत्तीचे नियंत्रण आहे.

त्याचप्रमाणे काळ्या राजाला जर पांढऱ्या उंटाने ४६ व्या घरात जाऊन शह दिला तर राजा ८१, ८३, ७१, ७२, यांपैकीं कोणत्याही एका घरात जाऊन शह चुकवू शकतो.

राजाला स्वत:चीच एखादी सोंगटी हालविल्यामुळे प्रतिस्पर्धी सोंगटीचा शह मिळणार असेल तर राजा आपली ती सोंगटी जाग्यावरून हालवू शकत नाही. (याची तपशीलवार चर्चा पुढे केली आहे.)



आकृती २९

जर राजाला एखाद्या सोंगटीने शह दिला आणि तो शह दूर करता आला नाही म्हणजेच शह देणारी सोंगटी मारता आली नाही; शह देणारी सोंगटी व राजा यांच्या दरम्यान एखाद्या सोंगटीचा आडोसा निर्माण करता आला नाही किंवा राजास पळावयास जर घर शिल्लक नसले तर राजा कैद होतो, शरण येतो,—व त्यालाच मात म्हणतात.

आ. २९ नीट पाहा. पटावर पांढरा वजीर आहे, उंट आहे, आणि घोडा आहे. आणि काळ्या हत्तीने पांढऱ्या राजाला शह देऊन मात केली. कारण तो शह दूर करता येत नाही. का ?

(१) शह देणाऱ्या काळ्या हत्तीला पांढरा राजा अगर इतर कोणतीही पांढरी सोंगटी मारू शकत नाही.

(२) काळा हत्ती व पांढरा राजा यांच्या दरम्यान कोणतीही पांढरी सोंगटी ठेवून शह दूर करता येत नाही.

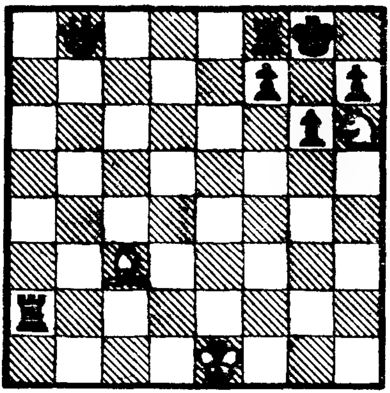
(३) पांढरा राजा पळवून दुसऱ्या घरात नेता येत नाही. त्याला जाण्यासाठी २१ वे घर मोकळे दिसते पण त्याही घरावर काळ्या उंटाचे नियंत्रण आहे म्हणून राजा तेथे जाऊ शकत नाही. अर्थात तो कैद होतो म्हणजेच त्याच्यावर मात होते.

मात कशी होते ?

मात कशी होते याची माहिती आपण मिळविली. आता मात विविध प्रकारे कशी होते ते पाहू.

आ. ३० पाहा. पांढऱ्या घोड्याने काळ्या राजाला शह दिला व मात केली. घोडा मारता येत नाही; शह घोड्याचा असल्याने सोंगटी मध्ये आणून आडोसा निर्माण करण्याचा प्रश्न येत नाही. आणि राजा पळवता येत नाही. कारण जे एक मोकळ घर आहे (८१) त्यावर पांढऱ्या उंटाचे नियंत्रण आहे.

त्याचप्रमाणे काळा प्रथम खेळणार असेल तर तोही मात करू शकतो. कसा ? तर वजीर १७ व्या घरात आणून तो शह देतो. शह देणाऱ्या वजीरास



आकृती ३०

पांढरा राजा अगर पांढरी कोणतीही सोंगटी मारू शकत नाही. १७ ते १४ या दरम्यान पांढरी सोंगटी ठेवून आडोसा निर्माण करता येत नाही. आणि

राजा पळवता येत नाही. कारण दुसरी रांग हत्तीच्या नियंत्रणाखाली येते. अर्थात मात होते.

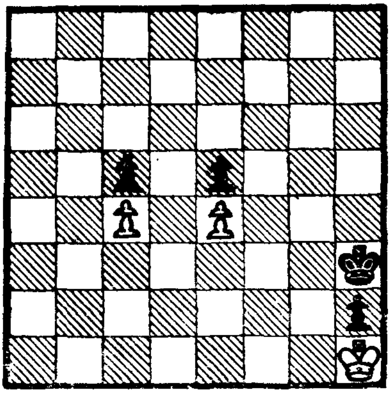
डाव कुजतो :

जर प्रतिस्पर्धी खेळाडूस कोणत्याही सोंगटीस चाल देणे शक्य नसेल, आणि त्याच्या राजाला शह नसेल, आणि राजास चाल देणे पण अशक्य असेल तर डाव कुजतो. त्यालाच डाव बरोबरीचा झाला असे म्हणतात.

आ. ३१ पाहा. जर पांढऱ्यास खेळावयाचे असेल तर डाव कुजलेला आहे. कसा ? पांढरा कोणती खेळी देणार ?

(१) राजा काळ्या प्याद्यास मारू शकत नाही. कारण त्या प्याद्यास काळ्या राजाचा जोर आहे.

(२) राजा १२ व्या घरात जाऊ शकत नाही. कारण त्या घरावर काळ्या प्याद्याचे नियंत्रण आहे.



आकृती ३१

(३) राजा २२ व्या घरात जाऊ शकत नाही. त्यावर काळ्या राजाचे नियंत्रण आहे आणि दोन्ही पांढऱ्या प्याद्यांचा मार्ग रोखला गेला आहे. कोणत्याच खेळीस चाल देता येत नसल्याने डाव कुजला.

यासाठी राजास चाल देण्यास किमान एखादे तरी घर रिकामे ठेवण्याची दक्षता घ्यावी लागते. अशी दक्षता काळ्याने घ्यावयास हवी होती.

पाठ ६

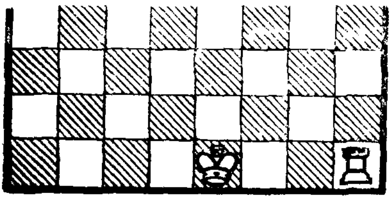
राजा किल्ल्यात जातो

या खेळात राजा हा सर्वांत महत्त्वाचा ! त्याच्या रक्षणासाठी सर्व सोंगट्यांची धडपड !

खेळ सुरू होतो व काही खेळी दिल्या जातात. पण त्या खेळींचा एकीकडे विचार करीत असताना प्रतिस्पर्धी आपल्या राजावर अकस्मात हल्ला करणार तर नाही ना ? या विचारानेही मन व्यग्र होते.

तेव्हां राजाबाबतची फारशी चिंता करावी लागू नये व सोंगट्यांच्या हालचाली जास्त विचारपूर्वक करता याव्यात यासाठी राजा किल्ल्यात घालतात. ती पद्धत अशी—

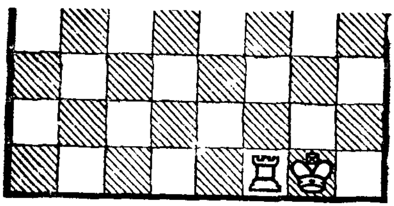
राजा व हत्ती यांच्यामधील घरे मोकळी करून घेऊन राजाच्या शेजारी हत्ती आणून ठेवायचा. फक्त राजा किल्ल्यात नेतानाच दोन सोंगट्यांना एकाच वेळी चाल देता येते हे लक्षात ठेवा.



राजा किल्ल्यात जाण्यापूर्वी

आकृती ३२ (अ)

राजा किल्ल्यात गेल्यानंतर



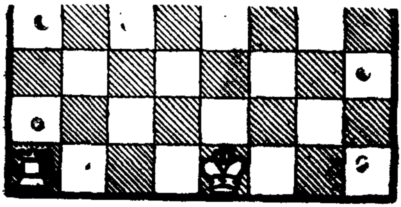
आकृती ३२ (ब)

पांढरा राजा दोन प्रकारे किल्ल्यात ठेवता येतो. तसाच काळा राजा पण दोन प्रकारे किल्ल्यात ठेवता येतो.

पांढरा राजा प्रकार १ :

आ. ३२ मध्ये ११ व्या घरात हत्ती आहे. १२, १३ घर मोकळे आहे १४ व्या घरात राजा आहे. या परिस्थितीत एकाच खेळीत ११ व्या घरातील हत्ती प्रथम १३ व्या घरात ठवा व १४ व्या घरातील राजा १२ व्या घरात ठेवा. या प्रकारास राजाच्या विभागाचा किल्ला म्हणतात.

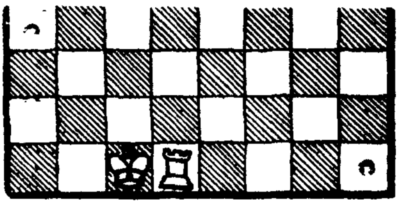
पांढरा राजा प्रकार २ :



राजा किल्ल्यात जाण्यापूर्वी

आकृती ३३ (अ)

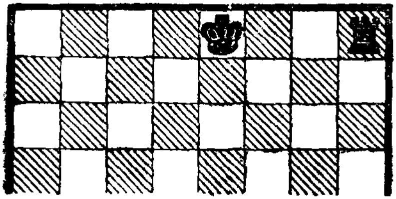
राजा किल्ल्यात गेल्यानंतर



आकृती ३३ (ब)

आ. ३३ मध्ये पांढरा हत्ती १८ व्या घरात आहे. व राजा १४ व्या घरात आहे. १५, १६, १७, ही घरे रिकामी आहेत. आता हत्ती उचलून प्रथम १५ व्या घरात ठेवा आणि त्याच खेळीत राजा उचलून १६ व्या घरात वा. या प्रकारास वजीराच्या विभागाचा किल्ला म्हणतात.

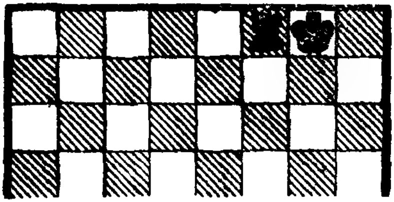
काळा राजा प्रकार १ :



राजा किल्ल्यात जाण्यापूर्वी

आकृती ३४ (अ)

राजा किल्ल्यात गेल्यानंतर



आकृती ३४ (ब)

आ. ३४ मध्ये काळा हत्ती ८१ व्या घरात आहे व काळा राजा ८४ व्या घरात आहे. ८२ व ८३ ही घरे मोकळी आहेत.

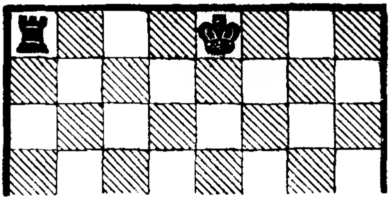
आता ८४ व्या घरातील राजा ८२ व्या घरात ठेवा. आणि हत्ती ८३ व्या घरात ठेवा. या प्रकारास राजाच्या विभागाचा किल्ला म्हणतात.

काळा राजा प्रकार २ :

आ. ३५ मध्ये काळा हत्ती ८८ व्या घरात; काळा राजा ८४ व्या घरात, व ८५, ८६, ८७ ही घरे मोकळी आहेत. आता काळा राजा ८४ व्या घरातून ८६ व्या घरात ठेवा व हत्ती ८५ व्या घरात ठेवा. या प्रकारास म्हणतात वजीराच्या विभागाचा किल्ला.

राजा किल्ल्यात घालताना राजा व हत्ती यांच्या जागेचा बदल एकाच खेळीत उरकावयाचा असतो. राजा फक्त एकदाच किल्ल्यास जातो. एकदा

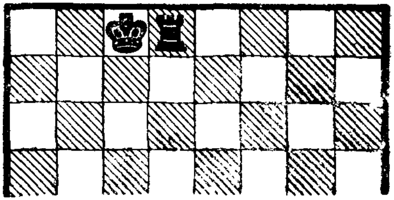
एका किल्यात ठेवून नंतर दुसऱ्या विभागाच्या किल्ल्यात जाण्यास पटावर भुयार नाहीं.



राजा किल्ल्यात जाण्यापूर्वी

आकृती ३५ (अ)

राजा किल्ल्यात गेल्यानंतर



आकृती ३५ (ब)

राजा किल्ल्यात संरक्षित जागी हालविण्यापूर्वी काही अटी पाळाव्या लागतात. त्या अशा—

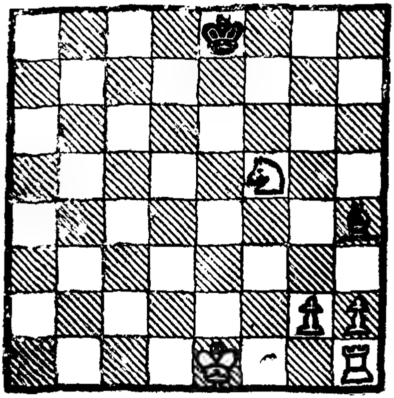
(१) राजा किल्ल्यात नेण्यापूर्वी त्यास एकदाही चाल दिली जाता कामा नये. तो १४ किंवा ८४ व्या घरातच अचल असला पाहिजे.

(२) ज्या हत्तीशी हातमिळवणी करून राजाचा किल्ला तयार होतो तो हत्तीही किल्ला तयार होण्यापूर्वी मूळ जागेवरून म्हणजे पांढरा ११, १८, अगर काळा ८१, ८८ या घरातून हाललेला नसला पाहिजे.

(३) राजाला जर शह मिळाला तर प्रथम खेळीत शह दूर करावयाचा व नंतरच्या खेळीत राजा किल्ल्यात न्यावयाचा शह मिळताच ‘ राजा किल्ल्यात पळवतो ’ असे म्हणता येत नाही. हा शह कसा दूर करायचा ?

आ. ३६ मध्ये काळ्या उंटाने पांढऱ्या राजास शह दिला आहे. तो शह प्रथम दूर केला पाहिजे. तसा करता येईल का ? होय. शह देणारा उंट

प्रथम पांढऱ्या घोड्याने मारावयाचा आणि नंतरच्या खेळीत राजा किल्ल्यात न्यावयाचा आणखी एक प्रकारे शह दूर करता येईल कसा ? काळा उंट आणि राजा यांच्यात पांढरा घोडा ठेवून किंवा ३२ व्या घरात पांढरे प्यादे ठेवून.



आकृती ३६

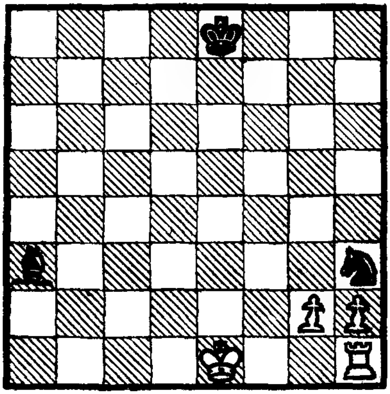
(४) पांढरा राजा किल्ल्यात जातो त्या वेळी १२, १३ किंवा १५, १६ व १७ ही घरे मोकळी असतात. त्या घरांवर प्रतिस्पर्धी सोंगट्यांचे नियंत्रण असता कामा नये.

.. हा नियम फक्त राजा जेव्हा घरे ओलांडून जातो तेव्हाच लागू होतो हत्ती जेव्हा ही घरे ओलांडतो त्यासाठी नाही. उदा. आकृती ९३ पाहा.

आ. ३७ मध्ये ३१ व्या घरात काळा घोडा आहे तर त्या परिस्थितीत पांढरा राजा राजाच्या विभागात बंदिस्त करता येणार नाही. कारण त्या घोड्याचे १२ व्या घरावर नियंत्रण आहे. घोड्याची लाथ मानेवर घेऊन राजा किल्ल्यात कसा जाईल ? म्हणजेच १२ व्या घरात घोड्याचा शह येत असल्याने राजा किल्ल्यात जाऊ शकणार नाही. ३८ व्या घरात काळा उंट असेल तर पांढरा राजा वजीराच्या विभागाच्या किल्ल्यात बंदिस्त करता येणार नाही. कारण १६ व्या मोकळ्या घरावर उंटाचे नियंत्रण आहे, तेथे राजा जाईल तर त्याला शह बसेल. अर्थात या परिस्थितीत राजा किल्ल्यात

जाणार नाही.

काळ्या राजाच्या बाबतीतही असेच ! समजा, ५२ व्या घरात पांढरा हत्ती आहे. तर काळा राजा राजाच्या विभागाच्या किल्ल्यात बंदिस्त होईल का ? नाही. कारण ५२ व्या घरातील हत्तीचा शह ८२ व्या घरात येणाऱ्या राजास लागेल ना !



आकृती ३७

किंवा ६८ व्या घरांत पांढरा उंट आहे, तर काळा राजा वजीराच्या विभागात बंदिस्त होणार नाही. कारण उंटाची नजर (म्हणजेच शह) ८६ व्या घरावर आहे म्हणून राजा तेथे येणार नाही.

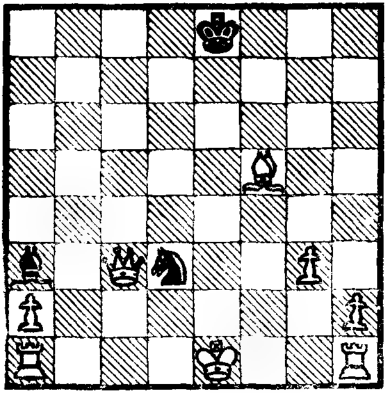
प्रतिस्पर्ध्याच्या एखाद्या सोंगटीने राजाला शह दिला तर राजा किल्ल्यात जाईल का ? याचे उत्तर 'होय' असे आहे. पण– त्यासाठीही अटी आहेत.

(१) राजाला ज्या सोंगटीचा शह आहे ती सोंगटी मारून दूर करणे. अर्थात ही मारामारी करताना राजा जागेवरचा हालता कामा नये.

आ. ३८ मध्ये ३५ व्या घरातील काळ्या घोड्याने पांढऱ्या राजास शह दिला आहे. आता राजा किल्ल्यात जाऊ शकत नाही. कारण प्रथम शह दूर करावा लागेल, तो कसा ?

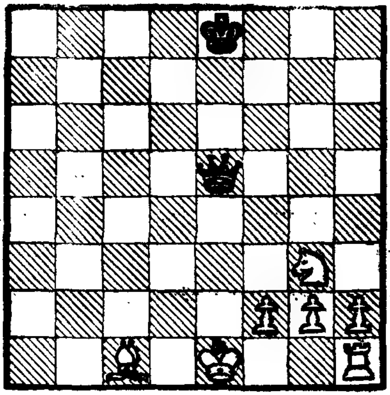
तर पांढऱ्या वजीराने किंवा उंटाने प्रथम घोडा मारावयाचा व नंतर पांढरा

राजा, राजाच्या विभागात किल्ल्यात न्यावयाचा. राजा वजीराच्या विभागात **किल्ल्यात** जाईल का ? नाही. कारण १६ व्या घरावर काळ्या उंटाचे **नियंत्रण** आहे. म्हणून राजा राजाच्या विभागातच किल्ल्यात न्यावा लागेल.



आकृती ३८

(२) शह देणारी सोंगटी व राजा यांच्या दरम्यान शह मिळणाऱ्या **राजाने**आपली एक सोंगटी आणून ठेवायची. आ. ३९ मध्ये पांढऱ्या राजाला



आकृती ३९

५४ व्या घरातून काळ्या वजीराचा शह आहे तो दूर केल्याविना पांढरा राजा किल्ल्यात जाऊ शकत नाही. तेव्हा प्रथम शह दूर करा. तो दूर कसा करावयाचा ?

(१) उंट ३४ व्या घरात देऊन, किंवा

(२) घोडा २४ व्या घरात देऊन.

आणि मग नंतरच्या खेळीत राजा राजाच्या विभागात किल्ल्यात नेता येईल.

राजा किल्ल्यात नेताना आणखी एक नियम लक्षात ठेवा. प्रथम राजाला हात लावा किंवा राजा व हत्ती यांना एकाच वेळी स्पर्श करा. जर प्रथम राजाला हात न लावता हत्तीस स्पर्श केला तर तुम्हांस फक्त हत्तीस चाल द्यावयाची आहे, राजा किल्ल्यात न्यावयाचा नाही असा त्याचा अर्थ होईल, व खेळी वाया जाईल.

पाठ ७

प्याद्याचे अतिक्रमण

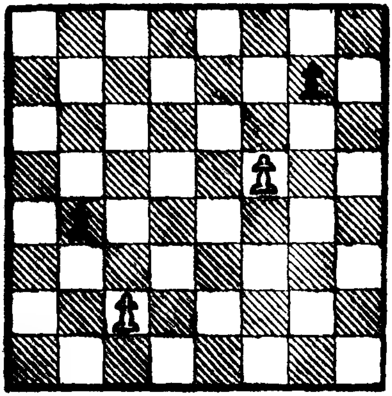
प्याद्याला चाल देताना आणखी एक नियम लक्षात ठेवणें आवश्यक आहे. तो म्हणजे विशिष्ट परिस्थितीत प्यादे प्रतिस्पर्धी रंगाच्या प्याद्यास अतिक्रमण करू देत नाही. या गोष्टीची माहिती आता तपशीलवार पाहू.

पटावर आ. ४० प्रमाणे प्यादी आहेत. 'अ' च्या पांढऱ्या व 'ब' च्या काळ्या सोंगट्या आहेत.

आता 'अ' वर खेळण्याची पाळी आहे. 'अ' ने २६ व्या घरातील प्यादे दोन घर पुढे दिले आहे.

त्यावर 'ब'चें म्हणणे असे की "तुझे प्यादे २६ व्या घरातून ४६ व्या घरात गेले. जाताना त्याने ३६ वे घर ओलांडले. अर्थात त्या घरावर माझ्या

प्याद्याचे नियंत्रण आहे. तेव्हा तुझे पांढरे प्यादे मारण्याचा मला अधिकार आहे."



आकृती ४०

त्यावर पांढरा म्हणतो, "ठीक आहे. तो तुझा हक्क तू अवश्य बजाव. माझ्या प्याद्याने ३६ व्या घरावर आक्रमण करून पुढे चाल केली त्याची शिक्षा मला मिळालीच पाहिजे.

आता 'ब' आक्रमणाचा समाचार घेतो ? म्हणजे तो काय करतो ? ४६ व्या घरात गेलेले पांढरे प्यादे पटावरून दूर करतो, आणि ते प्यादे ३६ व्या घरातच मारले असे मानून त्या जागी काळे प्यादे ठेवतो.

आता समजा, 'ब' प्रथम खेळणार आहे. त्याने ७२ व्या घरातील प्यादे ५२ व्या घरात दिले. तर 'अ' म्हणेल, "अहो महाराज, आपल्या प्याद्याने अतिक्रमण केले. माझ्या प्याद्याचे ६२ व्या घरावर नियंत्रण असताना आपण ते घर ओलांडून प्याद्यास चाल का दिली ? मी हे आक्रमण सहन करणार नाही."

'अ'ला त्याचे म्हणणे मान्य करावे लागते. मग 'ब' आक्रमणाचा सूड उगवतो कसा ?

तो प्रथम ५२ व्या घरात आलेले काळे प्यादे पटावरून दूर करतो, आणि ६२ व्या घरात आपले पांढरे प्यादे ठेवतो.

एक गोष्ट लक्षात ठेवा. प्रतिस्पर्धी प्याद्याने आक्रमण केले तर त्याचा वचपा काढलाच पाहिजे अशी सक्ती नाही, वरील परिस्थितीत पांढरे प्यादे २६ व्या घरातून ४६ व्या घरात गेले असता काळा मनात म्हणेल, " जाऊ द्या, अतिक्रमण करणारे प्यादे मारण्यापेक्षा दुसरी चांगली खेळी देऊ. किंवा पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा म्हणेल, ' काळे प्यादे ७२ व्या घरातून ५२ व्या घरात आले तर येऊ दे; ते मारून विशेष फायदा नाहीं. आपण निराळी खेळी देऊ.'

म्हणजेच दोघांनी आक्रमणाचा हक्क बजावला नाही. हा हक्क ताबड-तोब बजावला पाहिजे. आक्रमण मान्य करून प्यादे न मारता इतर खेळी दिल्या तर मग नंतर आक्रमणाचा वचपा काढता येणार नाही.

प्याद्याच्या अतिक्रमणाची परिस्थिती केव्हा येते ?

पांढरी प्यादी २१ ते २८ या रांगेत असताना जर एखाद्या प्याद्यास एकदम दोन घरे चाल दिली व ती देताना काळ्या प्याद्याचे नियंत्रण असणाऱ्या ३१ ते ३८ या घरांतून पांढरे प्यादे पुढे गले तर–

किंवा

७१ ते ७८ या घरात असलेल्या काळ्या प्याद्यांना एकदम दोन घरे चाल दिली आणि ती देताना ६१ ते ६८ या रांगेतील घरांवर पांढऱ्या प्याद्यांचे नियंत्रण असेल तर प्याद्याच्या अतिक्रमणाची परिस्थिती निर्माण होते.

पाठ ८

डाव कसा लिहायचा ?

बुद्धिबळाचे डाव लिहून काढण्याच्या विविध पद्धती आहेत. मराठीत पण डाव लिहिण्याची एक पद्धत आपण येथे अंगिकारली आहे. निष्णात खेळाडूचा एखादा लिहिलेला डाव आपण केव्हाही लिहू शकतो किंवा आपण आपला डावही लिहू शकतो.

खेळताना प्रथम पांढऱ्या सोंगट्या घेऊन खेळणारा आपल्या सोंगटीस चाल देतो. नंतर काळ्याची पाळी. अशा रीतीने आळीपाळीने खेळी दिल्या जातात.

पांढऱ्याची पहिली खेळी, नंतर काळ्याची. अशा दोन सोंगट्यांना चाल मिळाली म्हणजे खेळातील पहिली खेळी पूर्ण झाली. म्हणून डाव लिहिताना प्रथम कागदावर तीन रकाने पाडतात.

खेळी क्रमांक	पांढऱ्या	काळ्या
१		
२		
३		

आतां पांढऱ्याने प्रथम चाल दिली. त्याने प्यादे ४४ व्या घरात दिले. नंतर काळ्यानें प्यादे ५४ व्या घरात दिले. आतां पहिली खेळी रकान्यात कशी मांडणार ?

खेळी	पांढऱ्या	काळ्या
१	प्या–४४;	प्या–५४

नंतरच्या खेळीत पांढऱ्याने घोडा ३३ व्या घरांत दिला, आणि काळ्यानें उंट ६५ व्या घरात दिला. ते मग कसे मांडणार ?

खेळी	पांढऱ्या	काळ्या
१	प्या–४४;	प्या–५४
२	घो–३३;	उंट–६५

आता पटावर मारामारी होते ती कशी मांडतात ? त्यासाठी × (फुली) ही खूण आहे.

	पांढऱ्या	काळ्या
(८)	उंट × घोडा;	ह × उंट

याचा अर्थ ८ व्या खेळीला पांढऱ्या उंटाने काळा घोडा मारला व नंतर काळ्या हत्तीने पांढरा उंट मारला.

घो(८७)–७५ याचा अर्थ ७५ व्या घरात दोन घोडे जाऊ शकत होते त्यांपैकी ८७ व्या घरातील घोडा ७५ व्या घरात गेला.

उंट×घो (४३) याचा अर्थ उंटाने दोन घोडे मारता येत होते त्यांपैकी ४३ व्या घरातील घोडा मारण्यात आला.

प्या (५४)×उंट याचा अर्थ उंटाला दोन प्यादी मारू शकत होती. त्यांपैकी ५४ व्या घरातील प्याद्याने उंट मारला.

०–० याचा अर्थ पांढरा राजा १२ व्या घरांत किंवा काळा राजा ८२ व्य घरात जाऊन किल्ला तयार झाला.

०–०–० याचा अर्थ पांढरा राजा वजीराच्या विभागात १६ व्या घरात किंवा काळा राजा ८६ व्या घरात जाऊन किल्ला तयार झाला. एखाद्या सोंगटीने शह दिला तर तसे लिहितात.

उदा—

(१) उंट ४७–शह

याचा अर्थ पांढऱ्या उंटानें ४७ व्या घरात जाऊन काळ्या राजास शह दिला.

डाव लिहिताना कांहीं खेळीबाबत तपशीलवार चर्चा केली जाते. त्या वेळी सुरुवातीला खेळीचा क्रम लिहून तीन चार टिंबे देतात व नंतर खेळी लिहितात. उदा.–

(१४) ...रा–८५

याचा अर्थ १४ व्या खेळीला काळा राजा ८५ व्या घरात गेला.

चर्चा करताना पांढऱ्याची खेळी मांडावयाची असेल तर टिंबे न देता सरळ (१६) रा–२१ असे लिहितात. याचा अर्थ पांढरा राजा ११ व्या घरात गेला.

विभाग दुसरा

सुरूवातीचे प्रकार

पाठ १ चांगली सुरुवात

' चांगली सुरुवात म्हणजे निम्मे यश पदरात पडणे ' अशा आशयाची एक इंग्रजी म्हण आहे. बुद्धिबळाच्या खेळास ती तंतोतंत लागू पडते.

या खेळाच्या तीन अवस्था असतात. सुरुवात, द्वितीय अवस्था; व तृतीय अवस्था, साधारणतः १० ते १५ खेळी सुरवातीच्या अवस्थेत होतात. १५ ते ३५ अगर ४० खेळींपर्यंत द्वितीय अवस्था असते, आणि नंतर खेळाची तिसरी अवस्था सुरू होते.

प्रतिस्पर्ध्याच्या मनांतील हेतू ओळखून तो सफल होऊ न देणे यासाठीं प्रत्येक खेळी विचारपूर्वक करावी लागते. मग ती पहिली असो अगर शेवटची असो. या खेळात प्रत्येक खेळीस महत्त्व आहे. तीमागे कारण आहे, कांहीं हेतू आहे.

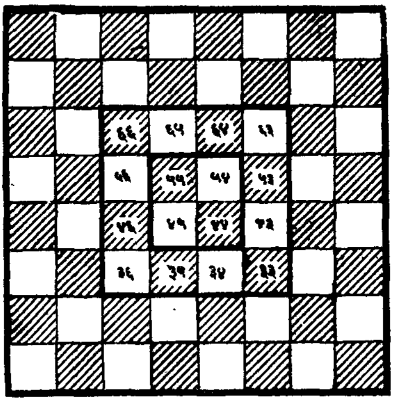
उदाहरणार्थ :– पांढऱ्याने पहिली खेळी प्या–४४ ही दिली. ती का दिली. कारण ती खेळी दिल्याने पांढरा वजीर व उंट बाहेर येण्यास मोकळा झाला. नंतर समजा, पांढऱ्याने घो–३६ ही खेळी दिली. ती कशासाठीं तर ४४ व्या घरातील प्याद्याला जोर देण्यासाठीं. असेच कांहीं ना कांहीं कारण प्रत्येक खेळी देताना सांगता येईल.

सुरवातीच्या खेळींना अत्यंत महत्त्व असते. सोंगट्या आणून पटावर नियंत्रण मिळविणे हा सुरवातीच्या खेळीमागील मुख्य हेतू. नियंत्रण जो प्रथम मिळवील त्याला विजय मिळणे सुलभ जाते.

पटाच्या मध्यभागाचे चौकोन नियंत्रणाच्या दृष्टीने फार महत्त्वाचे. ते चौकोन कोणते ?

नियंत्रणाच्या दृष्टीने पटाचा जो भाग महत्त्वाचा असतो तो आकृती ४१ मध्ये दर्शविला आहे.

चौकोन ५४, ५५, ४४, ४५ हा पटाच्या मध्यभागाचा गाभा समजला जातो. तर ३३, ३४, ३५, ३६, ४६, ५६, ६६, ६५, ६४, ६३, ५३, ४३ हे पटाच्या मध्यावरचे इतर चौकोन मानले जातात.



आकृती ४१

आता पटावर सोंगट्याचे नियंत्रण कसे असते ते पाहू–

आ. ४२ मध्ये पटावर पांढऱ्याने सुरवातीच्या ३ खेळी दिल्या (काळ्याने प्रत्येक खेळीस कोणते उत्तर दिले ते तूर्त बाजूस ठेवू.)

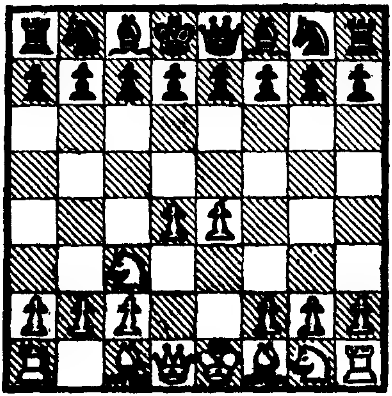
(१) प्या ४४; (२) घो–३६; (३) प्या–४५

या तीन खेळींमुळे पटावर पांढरा कसे नियंत्रण करतो ते पाहा–

(१) प्या–६४ हे ५३ व ५५ घरांवर नियंत्रण करते.

(२) घो–३६–४८, ५७, ५५, ४४, २४, १५, १७, २८

(३) प्या ४५–५६ व ५४.



आकृती ४२

म्हणजे १२ घरांवर प्रत्यक्ष नियंत्रण केले जाते.

त्याचबरोबर उंट आणि वजीर मूळ जागी राहून काही घरांवर अप्रत्यक्ष नियंत्रण करतात. ती घरे कोणती ?

१३ व्या घरातील उंटाचे नियंत्रण– २४, ३५, ४६ ५७, ६८;

वजीराचे नियंत्रण– २४, ३३, ४२, ५१, २५, ३५;

१६, व्या घरातील उंटाचें नियंत्रण– २५, ३४, ४३ ५२ व ६१.

याचा अर्थ पहिल्या केवळ ३ खेळींत पांढरा एक तृतीयांश पटावर नियंत्रण करू शकतो.

परंतु जर त्यानें वरील खेळी न देता फक्त तीन प्यादी पुढें दिली–

(१) प्या– ३८; (२) प्या–३१; (३) प्या–३७.

या खेळी देऊन काय साधले तर फक्त– ४८, ४७, ४६ आणि ४२ याच घरांवर प्रत्यक्ष नियंत्रण (प्याद्यांचे) ! आणि २७ प्या घरावर उंटाचे व २१ प्या घरावर हत्तीचे अप्रत्यक्ष निमंत्रण पण या अप्रत्यक्ष नियंत्रणाचा फायदा नाहीं. कारण ही घरे पटाच्या मध्यभागी येत नाहीत.

सुरुवातीची प्रत्येक खेळी हेतुपूर्ण आणि म्हणूनच महत्त्वाची असते हे आतां आपल्या लक्षांत आलेच असेल.

या विभागात आपण सुरुवातीला कशा खेळी द्यावयाच्या याचा शास्त्रोक्त अभ्यास करण्याचा प्रयत्न करणार आहोत.

पाश्चात्य खेळाडूंनी या खेळास शास्त्राच्या चौकटीत बसविले आहे. त्यात ते सुरुवातीच्या खेळी जलद रीतीनें देतात; पण त्यामुळे ते सुरुवातीलाच गोत्यात येत नाहीत याचे कारण त्यांचा प्रतिस्पर्धी पण शास्त्रोक्त खेळी देतो.

समजा, पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराने 'रॉय लोपेझ' या प्रकारची सुरुवात केली. आता या प्रकारात ज्या विविध खेळी आहेत त्याच खेळी काळ्या सोंगट्या घेणारा देतो. त्यामुळे उभयतांच्या पहिल्या १०–१२ खेळी झटपट होतात. रॉय लोपेझ प्रकारात पांढऱ्याच्या खेळी जशा सुचविण्यात आल्या आहेत तशाच वेळी काळ्या सोंगट्या घेणारालाहि सुचविण्यात आल्या आहेत. त्यामुळे रॉय लोपेझ काय किंवा अन्य एखादा प्रकार काय त्याच्या ज्या ठराविक खेळी आहेत त्याच उभय खेळाडू देतात.

उभय प्रतिस्पर्धी सुरवातीच्या प्रकारचे हे तंत्र का पाळतात? ते कशा साठी निर्माण केले! याचे उत्तर असे आहे की, सामने खेळताना वेळेचे बंधन पाळावे लागते. अडीच तासांत ४० खेळी झाल्याच पाहिजेत असा नियम आहे. प्रत्येक खेळाडूचा वेळ वेगवेगळा नोंदणारी खास घड्याळे असतात. त्यामुळे वेळ वांचविण्यासाठीं उभय खेळाडू ठराविक खेळी भरभर देतात. कारण सुरुवातीच्या प्रत्येक खेळीला अर्धा अर्धा तास विचार करणे शक्य नसते.

खेळाच्या द्वितीय अवस्थेत फार विचार करावा लागतो. व त्या वेळी बराच वेळ खर्च होतो. म्हणून सुरुवातीचा वेळ वाचावा यासाठी खास प्रकार बसविण्यात आले आहेत.

या सुरुवातीच्या प्रकारात ३ उपविभाग आहेत. (१) राजासमोरील प्याद्याने सुरुवात; (२) वजीरासमोरील प्याद्याने सुरुवात; व या प्याद्या-शिवाय इतर कोणत्याही सोंगटीने सुरुवात. सुरुवात कोणत्या प्रकारची आहे हे समजण्यासाठी सदर विभाग पाडण्यात आले आहेत.

ज्याला या खेळात पारंगत व्हावयाचे आहे त्याने सुरुवातीचे विविध प्रकार पाठच करावयास हवेत. पण सर्वसामान्य खेळाडूने त्यातील महत्त्वाची तत्त्वे आत्मसात केली तरी पुष्कळ झाले.

ही तत्त्वे कोणती ?

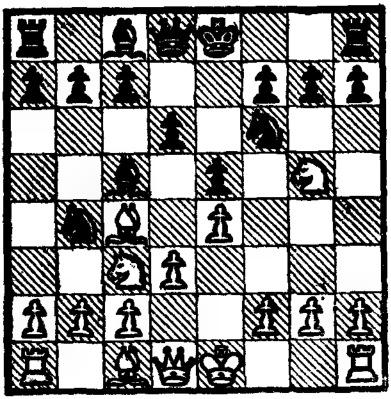
(१) पहिल्या ५–६ खेळींत दोन्ही उंट व घोडे मैदानात आणा.

(२) पहिल्या १० खेळींत राजाला किल्ल्यात बंदिस्त करा.

(३) काही खास कारण असल्याशिवाय एकाच सोंगटीला परत परत चाल देऊ नका.

(४) पटाच्या मध्यावरचे जे चौकोन आहेत त्यांवर नियंत्रण मिळविण्याचा प्रयत्न करा.

मोकळा डाव



आकृती ४३

(५) सुरुवातीच्या खेळीला वजीर मैदानात उतरविण्याची घाई करू नका त्याचा उत्तम उपयोग खेळाच्या द्वितीय अवस्थेतच होतो.

(६) प्यादी फार पुढे सरकवू नका. ती एकमेकांच्या जोरात असतील अशा रीतीनेच खेळावा.

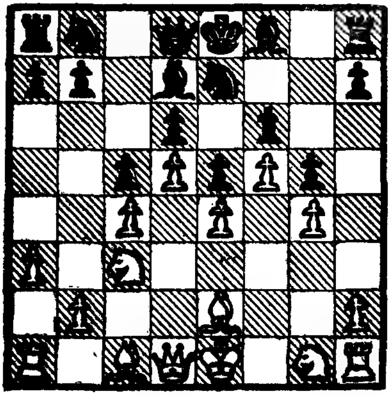
(७) काही गफलतीने सोंगट्यांची प्रगती खुंटली तर मारामारी करून डाव मोकळा करून घ्या. (तपशीलासाठी आकृती ५०, ५१ पाहा.)

सुरुवातीच्या खेळी देताना डाव मोकळा राहील याची दक्षता घ्या. म्हणजे कोणत्याही सोंगटीला सुलभतेने कोठेही नेता येते. आ. ५० मध्ये ही गोष्ट

आपल्या लक्षात चटकन येईल. पण डाव कुंठित झाला तर कोणती सोंगटी कशी हालवावी असा प्रश्न पडतो.

डाव कुंठित कसा असतो ते आ. ४४ मध्ये दिसेल.

कुंठित डाव



आकृती ४४

डाव कुंठित कसा झाला ?

(१) काळा उंट ८३ व्या घरातून बाहेर गेला की त्याचा पुढील मार्ग काळ्या प्याद्यांनीच रोखला जातो.

(२) घोड्यास ७४ व्या घरातून दक्षिणेकडे चाल देता येत नाही. तो पांढऱ्या प्याद्यास बळी पडेल.

(३) ७५ व्या घरातील काळा उंट ६६, ५७ व्या घरात नेला तर प्याद्याकडून मरतो; ४८ व्या घरात नेला तर घोड्याकडून मरतो; ६४ व्या घरात दिला तर प्याद्याकडून मरतो.

पांढऱ्या सोंगट्यांना पण हालचालींना वाव नाही.

(१) प्यादी प्याद्यांत अडकली म्हणून ती पुढे जाऊ शकत नाहीत.

(२) दोन्ही उंटांना बाहेर काढले तरी त्यांचा मार्ग पांढऱ्या प्याद्यांनीच रोखला गेला आहे.

(३) घोडा ३६ व्या घरातून पुढे नेला की काळ्या उंटाच्या माऱ्यात सापडतो.

(४) १२ व्या घरातील घोडा ३१ किंवा ३३ व्या घरात देता येईल पण पुढे काय ?

(५) वजीराची पण कुचंबणा झाली. तो ४८ व्या घरात नेला तर उंटाच्या माऱ्यात सापडतो. उभ्या पट्टीत पुढे नेला तर त्याला हल्ला करण्याच्या दृष्टीने वाव नाही.

या विभागात काही महत्त्वाचे सुरुवातीचे प्रकार दिलें आहेत त्यात वरील सर्व नियमांचे पालन करण्यात आले आहे. हे प्रकार पटावर परत परत मांडा, म्हणजे ते पाठ होतील. घाबरण्याचे अगर बिचकण्याचे कारण नाही. हे प्रकार शाळेतील गणितासारखे आहेत. त्यांना रीत आहे; ती रीत समजली की उत्तर आलेच.

रॉय लोपेझ

बुद्धिबळातील सुरुवातीच्या प्रकारची दोन प्रमुख गटात विभागणी झालेली आहे.

१) राजाच्या प्याद्याने सुरुवात; २) वजीराच्या प्याद्याने सुरुवात. खेळाडूच्या आवडीनुसार तो यातील कोठल्याहि प्रकाराने सुरुवात करतो.

राजाच्या प्याद्याने सुरुवात

पांढरा जेव्हा प्या. ४४ ही पहिली खेळी करतो तेव्हा काळा त्यास महत्त्वाच्या प्रकारातून उत्तर देतो.

(अ) रॉय लोपेझ (ब) सिसिलियन बचाव (क) फ्रेंच बचाव (ड) कारो–कान बचाव.

हें सर्व प्रकार आपण तपशीलवार पाहू या.

रॉय लोपेझ

पांढऱ्याच्या प्या. ४४ या खेळीस जेव्हा काळा प्या– ५४ही खेळी करून उत्तर देतो तेव्हा पांढऱ्या सोंगट्या घेणारास जर सुरुवातीच्या खेळचां-मधून काही फायदा मिळवायचा असेल तर त्यास 'रॉय लोपेझ' खेरीज दुसरा चांगला पर्याय नाही.

१) प्या– ४४; प्या– ५४ २) घो– ३३; घो– ६६.

३) उंट– ५७ या खेळचांनंतर पांढरा ५४ व्या घरातील काळ्या प्याद्यावर दबाव आणतो, त्यानंतर प्या–३६ व प्या–५५ या खेळचां करून ५४ व्या घरातील काळ्या प्याद्यावरील आपला हल्ला आणखी प्रखर करतो. जेणेकरून काळ्यास पटाच्या मध्यभागी प्याद्याची मारामारी करणे भाग पडते व पांढऱ्यास पटाच्या मध्यभागाचा ताबा मिळून तो काळ्याच्या राजाच्या विभागावर किंवा वजीराच्या विभागावर हल्ला चढवितो.

'रॉयलोपेझ' खेळण्यामागे पांढऱ्याची ही महत्त्वाची योजना असते.

परंतु काळ्या सोंगट्या घेणारा काही मूग गिळून बसत नाही. पांढऱ्याची वरील योजना जर सहज अंमलात आली तर कोठलाहि खेळाडू पांढऱ्याच्या प्या–४४ या खेळीस प्या–५४ ही खेळी देणार नाही !

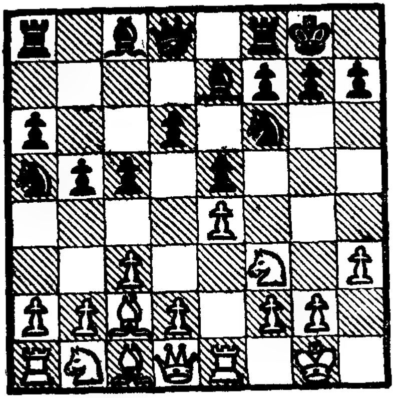
पांढरा वरील योजना अंमलात आणत असताना काळा ५७ व्या घरातील उंटास प्या–६८ व प्या–५७ या खेळ्या करून पिटाळून लावतो. काळा मुख्यत्वे वजीराच्या उंटाच्या पट्टीतून 'प्रतिहल्ला' चढवितो व पांढऱ्याच्या प्या– ३६ व प्या– ५५ या खेळ्यांना प्या (५६)× प्या असे उत्तर देतो.

आता आपण 'रॉय लोपेझ' मधील काही महत्वाचे प्रकार पाहू या.

मॉर्फी बचाव

१) प्या–४४; प्या–५४ २) घो–३३; घो–६६
३) उंट–५७; प्या–६८ ४) उंट–४८; घो–६३
५) ०–०; उंट–७४ ६) ह–१४; प्या–५७
७) उंट–३७; प्या–६५ ८) प्या–३६; ०–०
९) प्या–३१; घो–५८ १०) उंट–२६; प्या–५६
११) प्या–४५; व–७६ १२) घो–(१७)–२५; उंट–७५
१३) घो–१३; ह–(८३)–८६.

१० खेळीनंतर–



आकृती ४५

आंतर-राष्ट्रीय खेळाडूंच्या मते ही परिस्थिती पांढऱ्याचा दृष्टीने चांगली आहे. काळयाची स्थिती भक्कम असली तरी आक्रमक खासच नाही. या परिस्तिमध्ये पांढरा अनेक प्रकारे खेळू शकतो. प्या–४८ व प्या–४७ या खेळ्या करून वजीराच्या बाजूला हल्ला चढवू शकतो किंवा घोडा ३२ व्या घरात आणून व ३२-५२ व्या घरात नेऊन राजाच्या विभागावर लक्ष केंद्रित करू शकतो किंवा सावकाश खेळून राजा किंवा वजीराच्या पट्टीत आपला वजीर व दोन हत्ती जोडून पटाच्या मध्यभागावर दडपण आणू शकतो.

मोलर बचाव

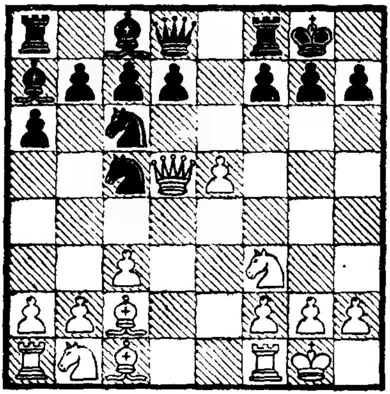
क्लासिकल बचाव पद्धतीचा हा एक प्रकार आहे. 'मार्फी बचाव' मध्ये आपण पाहिले की काळ्या प्या ६५ ही खेळी खेळल्यानंतर त्याचा काळ्या पट्टीतील उंट अडकून रहातो. रॉय लोपेझ प्रकारात या उंटाचा विकास ही काळयाची एक प्रमुख डोकेदुखी असते. हा प्रकार खेळून काळाहि डोकेदुखी दूर करण्याचा प्रयत्न करतो.

१) **प्या–४४**; **प्या–५४** २) **घो**-३३; **घो–६६**
३) उंट–५७; प्या–६८ ४) उंट–४८; **घो–६३**
५) ०–०; **उंट–५६**

काळयानें आपला राजाच्या विभागातील उंट डावात आणून राजा किल्ल्यात घालण्याची तयारी केली आहे. परंतु या फायद्याबरोबर काळयास एक तोटा सहन करावा लागणार आहे तो म्हणजे राजाच्या विभागाच्या संरक्षणाच्या दृष्टीनें महत्त्वाचा असलेला हा उंट दूर जाणार आहे.

प्या–३६
[६) घो×प्या; घो×घो ७) प्या–४५ घो×प्या
८) ह–१४; उंट–७४ ९) प्या×घो
अशा सुद्धां जोरदार खेळी होतात.]
६) .... उंट–७८ ७) प्या–४५; घो×प्या ४४
८) प्या×प्या
[दुसरा एक चांगला पर्याय म्हणजे ८) ह–१४; प्या–५३
९) घो–(१७) २५; ०० १०) घो×घो प्या×घो
११) उंट ५२; व–८४ १२) ह×प्या व हल्ल्याच्या दृष्टीने पांढऱ्या सोंगट्यांचा चांगला विकास होतो]
८)..........०० ९) व–५५; घो–५६ १०) उंट–२६ व पांढऱ्या सोंगट्यांस हल्ला चढविण्यास रान मोकळे मिळते.

पांढऱ्याच्या १० खेळीनंतर –



आकृती ४६

मार्शलचा हल्ला

१) प्या–४४; प्या–५४ २) घो–३३; घो–६६
३) उंट–५७; प्या–६८ ४) उंट–४८; घो–६३
५) ००; उंट–७४ ६) ह–१४; प्या–५७
७) उंट–३७; ०० ८) प्या–३६; प्या ५५

या परिस्थितीमध्ये आपणांस असे दिसून येते की काळयाचा विकास पांढऱ्यापेक्षां जलद झाला आहे. याचा फायदा उठविण्यासाठी काळा आपले एक प्यादे बळी देतो व पांढऱ्या राजावर जोरदार हल्ला चढवितो पांढऱ्याने ह्या हल्ला व्यवस्थित परतवून लावला तर काळयाचे एक प्यादे कमी असल्याने डावाच्या अंतिम अवस्थेंत पांढरा जिंकतो.

९) प्या×प्या; घो×प्या १०) घो×प्या; घो×घो
११) ह×घो; प्या–६६ १२) प्या–४५ उंट–६५
१३) ह– १४; ब–४१ १४) प्या–३२
[जर १४) प्या–३१ ? तर १४)......उंट×प्या ! व काळा जिंकतो]
१४) .... व–३१ १५) उंट–३४; उंट–४२
१६) व–३५

[जर प्या–३३ व्या घरात दिले तर काळा उंट ३२ व्या घरातील प्यादे मारतो व थोडयाच खेळीत पांढऱ्याचा डाव जातो.

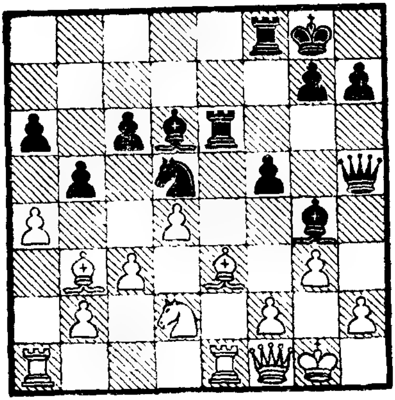
किंवा

जर वजीर अन्यत्र कोठेही हलविला तर काळा उंट ३३ व्या घरात येतो व नंतरच्या खेळीत पांढऱ्यावर मात होते.]

१६)......... ह–(८८) ८४
१७) घो–२५; ह–६४ १८) प्या–४८; प्या–५३
१९) व–१३; व–५१

रशियन खेळाडू हेनकिन याच्या मते ही परिस्थिती समतोल आहे व दोन्ही खेळाडूस डाव जिंकण्याची समान संधि आहे.

१९ खेळीनंतर–



आकृती ४७

सिसिलियन बचाव

बुद्धिबळाच्या स्पर्धांमध्यें खेळल्या जाणाऱ्या सुरवातीच्या प्रकारातील हा प्रकार सर्वात लोकप्रिय आहे. फिशर-स्पास्की सामन्यांत खेळल्या गेलेल्या २० डावांपैकीं ७ डाव या पद्धतीनें खेळले गेले होते !

रॉय लोपेझ फ्रेंच कारो. कान, या पद्धतीपेक्षां ही पद्धत जास्त आक्रमक आहे. या प्रकारांत काळ्या सोंगट्या घेणारा वजीराच्या उंटासमोरचे प्यादे दोन घरे सरकवितो (प्या. ५६) व जेव्हां पांढरा प्या–४५ ही खेळी खेळेल त्या वेळेस त्या प्याद्याची मारा-मारी करून वजीराच्या उंटाची पट्टी मोकळी करतो. तसेच वजीराच्या विभागातील सोंगट्यांचा जलद विकास करून वजीराच्या उंटाच्या पट्टीत दडपण आणून ४६ व्या घराचा ताबा मिळविण्याचा प्रयत्न करतो व सरते शेवटीं संधि मिळाल्यास प्या.५५ ही खेळी करून डाव मोकळा करतो.

पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा सोंगट्यांच्या विकासाच्या बाबतीत काळ्यापेक्षा आघाडीवर असतो. याचा फायदा उठविण्यासाठी तो काळ्या राजावर जोरदार हल्ला चढवितो.

सिसिलियन बचाव पद्धतीतील प्रमुख प्रकार या प्रमाणें.

' ड्रॅगॉन ' प्रकार –

१) प्या–४४; प्या–५६
२) घो–३३; प्या–६५
३) प्या–४५; प्या × प्या
४) घो × प्या; घो–६३
५) घो–३६; प्या–६२

ड्रॅगॉन प्रकारची ही मूळ परिस्थिती. काळ्या सोंगट्या घेणारा आपल्या काळ्या पट्टीतील उंटाचा विकास ७२ व्या घरांतून करतो व १८ ते ८१ या तिरप्या पट्टीवर दडपण आणतो. या परिस्थितीत पांढरा दोन प्रकारे खेळू शकतो.

(अ) ६) उंट–२४; उंट–७२
७) उंट–३४; घो–६६
८) ००; ००
९) घो–३७; उंट–६४
१०) प्या–४३; घो–५८
११) प्या–५३; उंट–४६
१२) घो×घो; उंट × उंट
१३) व × उंट

जर–

[१३) घो×प्या; उंट × व
१४) घो×व ; उंट×प्या
१५) घो–६६ ; ह (८३) ८४ व बरोबरी शिवाय काहीहि निष्पन्न होत नाही]

१३) ... व×घो
१४) प्या–४२; व–४७
१५) प्या–५२; घो–७५

जर–

[१५) ... घो×प्या

१६) घो–५५; व×प्या

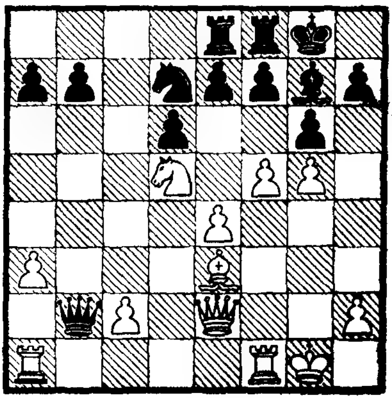
१७) घो×प्या शह; रा–८१

१८) प्या–६३ व काळ्याचा उंट मरतो]

१६) प्या–३८; व×प्या (२७)

१७) घो–५५; ह (८८) –८४

आणि काळ्यानें बरोबरीची परिस्थिती आणण्यात यश मिळविले आहे.]



आकृती–४८

(ब) ६) उंट–३४; उंट–७२

जर–

[६) – – – घो–४२ ?

७) उंट–५७ शह; उंट–७५

८) व×घो व पांढऱ्यास एक मोहरे फुकट मिळते.]

७) प्या– ३३; घो–६६

८) व–२५; ००

९) उंट-४६; उंट-७५

१०) उंट-३७; व-५८

११) ०००; ह (८३)-८६

१२) प्या-४१

'युगोस्लाव' हल्ला पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा राजाच्या हत्तीची पट्टी मोकळी करून त्या पट्टीतून तो काळ्या राजावर जोरदार हल्ला चढवितो,

१२) ... घो-५४

१३) उंट- ६१; उंट×उंट

१४) व×उंट; ह×घो !

हा घोडा मारणे अत्यंत महत्त्वाचे आहे. जर तो घोडा मारला नाही तर तो घोडा ५५ व्या घरात येतो व त्यानंतर पांढऱ्याचा हल्ला अतिशय प्रखर होऊन बहुतेक वेळा पांढरा जिंकतो.

१५) प्या×ह; व×प्या (३६)

पांढऱ्याच्या काळ्या राजावरील हल्ल्यास वजीराच्या विभागात 'प्रति-हल्ला' चढवून उत्तर दिले आहे.

स्केवेनिंजीन प्रकार

१) प्या-४४; प्या-५६

२) घो-३३; प्या-६४

३) प्या-४५; प्या×प्या

४) घो × प्या; घो-६३

५) घो-३६; प्या-६५

या प्रकारांत काळ्याची परिस्थिती थोडी गुंतागुंतीची असली तरी भक्कम असते.

काळ्याची प्यादी ६४ व ६५ या घरात असल्याने त्याच्या दोन्ही उंटांच्या हालचाली मर्यादित होतात परंतु त्याचबरोबर प्रतिस्पर्ध्याच्या सोंगट्या ५४ व्या किंवा ५५ व्या घरांत आणण्यास ही प्यादी प्रतिबंध करतात. या प्रकरात प्या-५५ ही खेळी करून डाव मोकळा करण्याची जास्त संधि मिळते.

६) उंट–२४; प्या–६८

७) ००; व– ७६

वजीराच्या उंटाच्या पट्टीतून प्रतिहल्ला चढविण्याच्या दृष्टीने ही खळी केली आहे.

८) प्या–४३

काळ्या राजावर हल्ला चढविण्याची तयारी. त्याचप्रमाणें पांढऱ्यानें काळ्याचे प्यादे ५७ व्या घरात येणें कांहीं वेळ थोपवून धरले आहे. कारण आतां जर त्याने प्यादे ५७ व्या घरात दिले तर पांढरा उंट ३३ व्या घरात येऊन प्यादे ५४ व्या घरात देण्याची धमकी देतो.

८) – – उंट–७४

९) उंट–३४; –००

१०) व–१४; प्या–५७

११) उंट–३३; उंट–७७

१२) प्या–५४; प्या × प्या

१३) प्या × प्या; घो (६३)–७५

१४) व–३२; उंट × उंट

१५) घो × उंट; उंट–५६

१६) उंट × उंट; व × उंट शह

१७) रा–११; घो–६६

या परिस्थितीत दोघांनाही समान संधि आहे.

‘ कान्–पॉलसन ’ प्रकार

१) प्या–४४; प्या–५६

२) घो– ३३; प्या–६४

३) प्या–४५; प्या × प्या

४) घो × प्या; प्या–६८

या प्रकारांत काळ्या सोंगट्या घेणारा हल्ला करण्याच्या दृष्टीने वजीराच्या उंटाचा विकास जलद करतो. परंतु प्या–६८ या खेळीने कोणत्याही

सोंगटीचा विकास होत नाहीं. त्यामुळे पांढऱ्या सोंगट्यांचा विकास काळ्या सोंगट्यापेक्षा जलद झाल्याने त्याचा उपयोग करून काळ्यावर हल्ला होण्याची बरीच शक्यता असते.

५) घो–३६; व–७६

काळा घोडा ६३ व्या घरात आणण्याची पूर्व तयारी.

६) उंट–२४; घो–६६

७) प्या–३८; घो–६३

८) उंट–३४

आता काळा प्या–६५ ही खेळी करून 'स्केवेंनिजीन' प्रकारा प्रमाणें खेळू शकते

'राऊझर' प्रकार

१) प्या–४४; प्या–५६

२) घो–३३; प्या–६५

३) प्या–४५; प्या × प्या

४) घो × प्या; घो–६३

५) घो–३६; घो–६६

६) उंट–५२

काळ्यानें 'ड्रॅगॉन' खेळू नये म्हणून हा प्रकार खेळतात. प्याद्यांची माखळी तुटू नये म्हणून काळ्यास प्यादे ६४ व्या घरांत देणे भाग आहे. त्यानंतर पांढरा आपला वजीर २५ व्या घरांत आणून वजीराच्या विभागांत राजा किल्ल्यात घालतो व ६५ व्या घरांतील प्याद्यावर दडपण ठेवून राजाच्या विभागातील प्यादी पुढे मारून हल्ला चढवितो.

६) ... प्या–६४

७) व–२५; उंट–७४

८) ०००; ००

९) प्या–४३; घो × घो

१०) व × घो; व–५८

११) उंट–४६; उंट–७५

१२) ह (११)–१४; ह (८३)–८५

१३) उंट–३७; प्या–५७

ही परिस्थिती बरोबरीची आहे.

' नॅजदॉर्फ ' प्रकार

१) प्या– ४४; प्या–५६

२) घो–३३; प्या–६५

३) प्या–४५; प्या × प्या

४) घो × प्या; घो–६३

५) घो–३६; प्या–६८

या प्रकारांत काळया सोंगटया घेणारा आपल्या सोंगटयांच्या विकासाची योजना ' गुलदस्त्यात ' ठेवतो. पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा ज्या पद्धतीने आपल्या सोंगटयांचा विकास करतो त्यानुसार काळा योजना आखतो.

तो प्या–६४ खेळून ' शेवेनिंजीन ' प्रकारात डाव नेऊ शकतो किंवा प्या ६२ खेळून ' ड्रॅगॉन ' प्रमाणे खेळू शकतो. त्याप्रमाणे तो आपला वजी-राचा घोडा परिस्थिती नुसार ६६ व्या किंवा ७५ व्या घरांत आणतो.

६) उंट–५२; प्या–६४

७) प्या–४३; उंट–७४

८) व–३३; व–७६

९) ० ० ०

अशा प्रकारे पांढऱ्यांने वजीराच्या विभागांत राजा किल्ल्यात घालून काळ्या राजावर जोरदार हल्ला चढविण्याची तयारी केली आहे.

९)......... घो (८७)–७५

१०) प्या–४२; प्या–५७

११) उंट×घो; प्या×उंट

येथे घोड्याने उंट मारला तरी चालतो. परंतु जर –

[११)......... उंट×उंट ?

१२) घो (४५)×प्या ; प्या×घो

१३) घो×प्या; व-५८

१४) घो×प्या शह व पांढऱ्यास घोड्याच्या बदल्यात तीन प्यादी मिळतात व काळ्याचा राजा किल्ल्यांत जाऊ न शकल्याने पांढऱ्याचा 'हल्ला' चालूच रहातो.)

१२) प्या-५३; घो-५४

१३) व-३१; प्या-४७

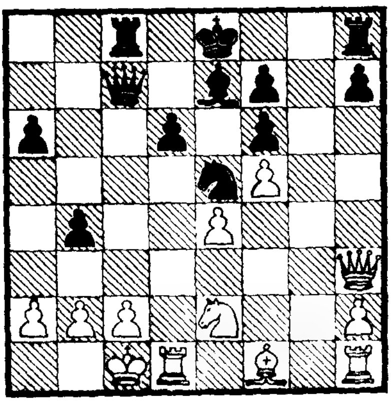
१४) घो (३६)-२४ ; प्या×प्या

१५) घो×प्या ; उंट×घो

१६) प्या (४२)×उंट ; ह-८६

या परिस्थितीत दोघांनाही डाव जिंकण्याची समान संधि आहे.

१६ खेळीनंतर



आकृती ४९

क्लोज प्रकार

सिसिलियनच्या आधी पाहिलेल्या प्रकारांपेक्षा हा प्रकार संपूर्ण वेगळा आहे. या प्रकारांत सोंगट्यांची मारामारी कमी प्रमाणात होते व डाव गुंतागुंतीचा होतो.

'क्लोज' प्रकाराचे वैशिष्टय म्हणजे यात पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा आपले वजीरा समोरचे प्यादे दोन घरे न सारता एक घर सारतो त्याच-प्रमाणें प्या–३२ खेळून पांढऱ्या उंटाचा विकास २२ व्या घरांतून करतो.

पांढरा आपल्या राजासमोरची प्यादी पुढे सारून काळ्या राजावर हल्ला चढवितो. उलट काळा ४५ व्या घराचा ताबा मिळवून तसेच वजीराच्या विभागातील प्यादी पुढे सरकवून प्रतिहल्ला करतो.

१) प्या–४४; प्या–५६
२) घो–३६; घो–६६
३) प्या–३२; प्या–६२
४) उंट–२२; उंट–७२
५) प्या–३५; प्या ६४
[किंवा ५) .... प्या–६५
६) प्या–४३; घो–६३
७) घो–३३; ० ०
८) ० ०; ह–८७
९) प्या–३१; प्या–५७
१०) प्या–४२
अशा प्रकारेसुद्धा खेळी होऊ शकतात.]
६) घो(१२)–२४; घो (८२)–७४
७) उंट–३४; घो–४५
८) व–२५; घो(७४)–६६

आता दोन्ही खेळाडूंमध्ये तुंबळ युद्ध अपेक्षित आहे.

फ्रेंच बचाव

१) प्या–४४; प्या–६४
२) प्या–४५; प्या ५५

ही 'फ्रेंच बचावाची' मूळ स्थिती होय. या परिस्थितीमध्ये पांढरा अनेक प्रकारे खेळू शकतो. त्यांतील प्रमुख प्रकार आपण पाहूं या.

अ) १) प्या–४४; प्या–६४

२) प्या–४५; प्या–५५

३) घो–३६; घो–६३

४) उंट–५२; प्या×प्या

या प्रकारात काळा प्रथम प्याद्याची मारामारी करतो व नंतरच्या कांही खेळयांमध्ये एक दोन सोंगटयांची मारामारी होऊन डाव मोकळा होतो. ५५ व्या घरांतील पांढऱ्या प्याद्याचा प्रभाव नाहीसा करण्यासाठी काळयास प्या–५६ ही खेळी अत्यंत आवश्यक आहे यासाठी ही खेळी खेळल्यानंतरच ८७ व्या घरांतील काळा घोडा ६६ व्या घरात आणावा अथवा ७५ व्या घरात न्यावा.

(५) घो × प्या

जर उंटानें घोडा मारला तर प्याद्यानेंच उंट मारावा लागतो. कारण वजीरानें उंट मारला तर पांढरा घोडा प्यादे परत मिळवतो व काळचा वजीरास पुन्हां चाल द्यावी लागल्यानें एक खेळी वाया जाते.

५)...उंट ७४

येथें ८७ व्या घरांतील काळा घोडा ७५ व्या घरांत आणला तरी चालतो.

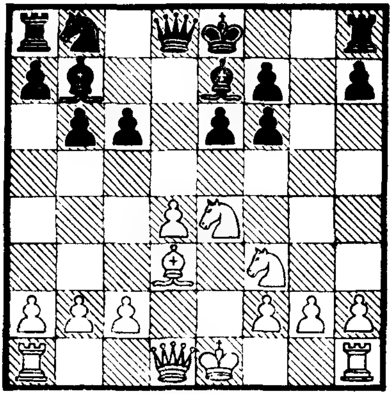
६) उंट × घो; प्या × उंट

७) घो–३३; प्या–६७

८) उंट–५७ शह; प्या ६६

९) उंट–३५; उंट–७७

ही परिस्थिती साधारण बरोबरीची आहे परंतु काळयाची एका पट्टीत दोन प्यादी असल्याने व पांढऱ्या सोंगटयांची हालचाल सुलभतेनें होत असल्याने डावाचा समतोल राखण्याची जबाबदारी प्रामुख्याने काळयाच्या दोन उंटावर आहे.



आकृती ५०

नऊ खेळी झाल्यानंतरची परिस्थिती–

(ब) प्रकार 'अ' मध्ये काळयाने चौथ्या खेळीस प्याद्याची मारामारी केली होती. या प्रकारांत काळा तिसऱ्या खेळीस प्याद्याची मारामारी करतो.

१) प्या–४४; प्या–६४

२) प्या–४५; प्या–५५

३) घो–३६; प्या×प्या

४) घो×प्या; घो–७५

५) घो–३३; घो (८२)–६३

६) घो×घो शह

[किंवा ६) उंट–३५; उंट–७४

७) ०–०; ०–० (८) व – २४; प्या–५६

अशा खेळी होतात.]

६) ...घो × घो

७) उंट–३५; उंट–७४

८) व–२४; ०–०

९) उंट–५२; प्या–५६

या सर्व प्रकारांत बरोबरीची परिस्थिती आणण्यासाठीं आवश्यक असलेली ही खेळी खेळण्यांत काळ्याने यश मिळविले आहे.

(ब) १) प्या–४४; प्या–६४

२) प्या–४५; प्या–५५

३) घो–३६; घो–६३

४) उंट–५२; उंट–४७

या खेळीने काळा ४४ व्या घरांतील पांढऱ्या प्याद्यावरील हल्ला आणखी प्रखर करून त्यास प्यादे ५४ व्या घरांत देणे भाग पाडतो.

५) प्या–५४

[किंवा ५) प्या × प्या; व × प्या

६) उंट × घो; प्या × उंट

७) व–२५; व–५८

८) घो (१२)–२४; घो–७५

अशा खेळी होतात.]

५)...प्या–६८

६)उंट–२५

[जर ६) प्या × घो; प्या × उंट

७) प्या × प्या; ह–८२

८) प्या–४१; प्या × प्या

९) व–५१; व–६३

किंवा

६) उंट–४१; प्या–५२

७) उंट–३२; घो–४४

या दोन्ही प्रकारांत पांढऱ्याचा काही एक फायदा होत नाही.]

६) ...उंट × घो

७) प्या × उंट; घो–४४

८) व–४२; प्या–६२
९) उंट–३५; घो × उंट
१०) रा × घो; प्या–५६
११) प्या–४१; घो–६६
१२) ह–३१; प्या × प्या
१३) प्या × प्या; व–६७

या परिस्थितीत दोन्ही खेळाडूंना डावपेंच लढविण्यास भरपूर वाव आहे.

(ड) १) प्या–४४; प्या–६४
२) प्या–४५; प्या–५५
३) घो–३६; घो–६३
४) उंट–५२; उंट–७४
५) प्या–५४; घो (६३)–७५
६) उंट × उंट; व × उंट
७) प्या–४३

पांढऱ्याने ५४ व्या घरांतील प्याद्यास आणखी एक जोर केला. जेव्हां काळा प्यादे ५६ व्या घरांत देऊन ४५ व्या घरांतील पांढऱ्या प्याद्याशी त्याची मारामारी होईल तेव्हा ४५ व्या घरांत घोडा बसवायचा असा पांढऱ्याचा डाव आहे.

७) ... ०–०

या ठिकाणी प्यादे ५६ व्या घरांत देणे चूक ठरेल कारण नंतर पांढरा घोडा ५७ व्या घरात येतो व ६५ व्या घरांतून किंवा ७६ व्या घरांतून शह देऊन काळ्याचा डाव विस्कळीत होण्याचा धोका निर्माण होतो.

८) घो–३३; प्या–५६

ही परिस्थती पांढऱ्यास चांगली आहे.

(इ) 'विनॅवर' पद्धत

१) प्या–४४; प्या–६४
२) प्या–४५; प्या–५५
३) घो–३६; उंट–४७

या प्रकारांत काळा ८२ व्या घरांतील घोडा डावांत आणणे तूर्तास लांबणीवर टाकतो. हा घोडा ७४ व्या घरांतून नंतर ६२ व्या घरांत आणण्याचा, किंवा पांढरे प्यादे ५४ व्या घरांत आल्यावर ५३ व्या घरांत आणण्याचा काळ्याचा विचार आहे.

४) प्या–५४

'३६' व्या घरांतील घोडा ठाणबंद असल्याने ही खेळी क्रमप्राप्त आहे. कारण प्यादे वांचविण्याचा दुसरा चांगला पर्याय नाही.

४) ... घो–७४

५) प्या–३८; उंट × घो शह

६) प्या × उंट; प्या–५६

७) प्या–४८

काळ्याचा काळ्या पट्टीतील उंट पटावर नाही. याचा फायदा घेण्यासाठी उंट–३८ व्या घरांत आणण्याचा पांढऱ्याचा इरादा आहे. जेथून तो ३८ ते ८३ या तिसऱ्या पट्टीवर प्रभुत्व मिळवू शकतो.

(अर्थात ५६ व्या घरांतील काळ्या प्याद्याचा अडथळा दूर झाल्यावर)

७)... घो (८७)–६६

८) घो–३३; व–५८

९) उंट–२५; उंट–७५

१०) उंट–२४; प्या–४६

११) ०–०; ०–०–०

ही परिस्थिती गुंतागुंतीची आहे व दोन्ही खेळाडूंना समान संधि आहे.

(फ) 'ताराश' पद्धत–

प्रकार १ ला

१) प्या–४४; प्या–६४

२) प्या–४५; प्या–५५

३) घो–२५

विनॅवर पद्धत टाळण्यासाठी ही खेळी करतात, परंतु ३६ व्या घरांत पांढरा घोडा आक्रमक असतो येथे तो काहीसा बचावात्मक असतो त्याचप्रमाणे तो १६ व्या घरांतील उंटास काही वेळ अडकवून ठेवतो.

३) ...... प्या– ५६
४) प्या × प्या (५५); प्या × प्या (५५)
५) घो (१२)– ३३; घो– ६३
६) उंट– ५७ शह; उंट– ७५
७) उंट × उंट शह; घो (८७) × उंट
८) ००; उंट– ७४
९) प्या × प्या; घो × प्या

काळयाचे ५५ व्या घरातील प्यादे 'दुबळे' असले तरी त्याच्या सोंगटयास हालचालीस भरपूर वाव आहे.

'ताराश पद्धत'

प्रकार २ रा

१) प्या– ४४; प्या– ६४
२) प्या– ४५; प्या– ५५
३) घो– २५; घो– ६३

या प्रकारात काळा सुरूवातीस होणारी मारामारी टाळतो.

४) प्या– ५४; घो (६३)– ७५
५) उंट– ३५; प्या– ५६
६) प्या– ३६; घो– ६६
७) घो– २४

४५ व्या घरांतील प्याद्यास आणखी एक जोर आणण्यासाठी २५ व्या घरातील घोडा ३३ व्या घरांत आणण्याची पांढऱ्याची कल्पना आहे. त्यासाठी १२ व्या घरांतील घोडा ३३ व्या घरांत आणण्याऐवजी त्याने तो २४ व्या घरांत काढला.

७) —— व– ६७

८) घो– ३३; प्या × प्या

९) प्या × प्या; प्या– ६३

१०) प्या × प्या; घो × प्या (६३)

११) ००; उंट– ६५

ही परिस्थिति गुंतागुंतीची आहे. काळा आता राजा किल्ल्यात घालून पांढऱ्या राजावर हल्ला चढवू शकेल.

कारो-कान बचाव

१) प्या– ४४; प्या– ६६

कारो-कान बचाव. काळा प्या– ६६ या खेळीने आपले वजीरासमोरचे प्यादे ५५ व्या घरांत आणण्याची तयारी करतो. फ्रेंच बचाव पद्धतीत काळ्याचा पांढऱ्या पट्टीतील उंट प्या– ६४ या खेळीने अडकून रहातो तर कारो-कान बचाव पद्धतीत त्याला हा उंट ५३ व्या किंवा ४२ व्या घरांत आणता येतो. परंतु या प्रकारात काळ्या राजाच्या विभागातील सोंगट्यांचा विकास थोडासा उशीरा होतो.

प्रकार १ ला

१) प्या– ४४; प्या– ६६

२) प्या– ४५; प्या– ५५

३) प्या– ५४; उंट– ५३

या नंतर प्या– ६४ ही खेळी करून ६६ व्या घरांतील प्यादे ५६ व्या घरांत देण्याचा काळ्याचा इरादा आहे.

४) घो– २४; प्या– ६४

५) घो– ३२; उंट– ६२

६) प्या–४१; प्या–६१

७) प्या–५१; उंट–७१

८) उंट–३५; उंट×उंट

९) व×उंट

[ही परिस्थिती समतोल आहे.]

प्रकार २ रा

१) प्या–४४; प्या–६६
२) प्या–४५; प्या–५५
३) प्या×प्या; प्या×प्या
४) प्या–४६

या प्रकारांस 'पॅनोव-बोटविनीक' हल्ला असे म्हणतात.

४) ... घो–६३
५) घो–३६; प्या–६४
६) घो- ३३; उंट ७४
७) प्या–५६; ००
८) उंट–३५; प्या–६७
९) प्या–४७; प्या–५८
१०) घो–४८; घो (६३)–७५
११) प्या–५७; प्या × प्या
१२) प्या × प्या; प्या–५४

[जर १२)...घो × प्या ?
१३) घो × घो; उंट × घो
१४) उंट × प्या शह; रा × उंट
१५) व–२६ शह व पांढऱ्यास गेलेले मोहरे परत मिळते.]

१३) प्या–६६; प्या–४४
१४) प्या × घो; घो × प्या
१५) ००; प्या × घो
१६) व × प्या; घो–५४
१७) व–३२; घो × उंट
१८) व × घो; प्या–४५
१९) उंट–४३; उंट–७७

या परिस्थितींत दोन्हीं खेळाडूंना समान संधि आहे.

प्रकार ३ रा

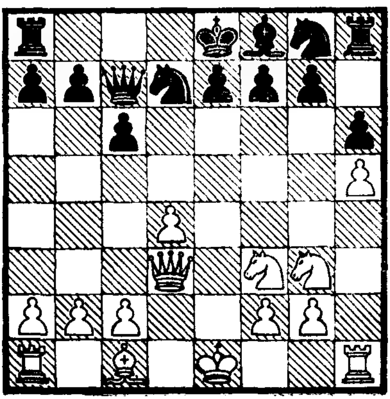
१) प्या–४४; प्या–६६
२) प्या–४५; प्या–५५
३) घो–३६; प्या × प्या
४) घो × प्या; उंट–५३

५) घो–३२; उंट–६२
६) घो–३३; घो–७५
७) प्या–४१; प्या–६१
८) प्या–५१; उंट–७१
९) उंट–३५; उंट × उंट
१०) व × उंट; व–७६

या परिस्थितींत पांढऱ्याच्या सोंगटया जास्त सुलभतेनें हालचाल करू शकतात. परंतु काळयाची परिस्थिती सुद्धां भक्कम आहे. आतां पुढीलप्रमाणें खेळी होऊं शकतात.

११) ह–४१; प्या–६४
१२) उंट–४३; उंट–६५
१३) उंट × उंट; व × उंट
१४) घो–४४; व–७४
१५) ०००; घो ८२–६३
१६) घो × घो शह; प्या × घो
१७) व–२५; घो–६७
१८) व–५८; व–६५
१९) ह–३५; व–५५ इत्यादि.

१० खेळीनंतर–



आकृती ५१

क्वीन्स गॅम्बीट

१) प्या–४५; प्या–५५

२) प्या–४६

क्वीन्स गॅम्बीटची ही मूळ स्थिती. आतां काळ्या जवळ दोन पर्याय आहेत. एक म्हणजे प्याद्यानें प्यादे मारणें किंवा प्याद्यास जोर करणें व त्यानुसार खेळाच्या दोन पद्धती पडतात.

(अ) क्वीन्स गॅम्बीट ॲक्सेप्टेड

(२) ... प्या × प्या

या पद्धतींत काळ्या सोंगट्या घेणारा पटाच्या मध्याचा ताबा सोडून देतो परंतु नंतर प्या–५६, प्या–६८, प्या–५७ या खेळ्या करून प्रतिहल्ला करण्याची त्याची योजना असते व आपल्या पांढऱ्या पट्टीतील उंटाचा विकास ७७ व्या घरांतून करून एक डोकेदुखी संपवितो.

(क्वीन्स गॅम्बीट या प्रकारांत ८६ व्या घरांतील उंटाचा विकास करणें काळ्यास सहजा-सहजी जमत नाहीं-)

३) घो–३३; घो–६३

४) प्या ३४

आतां ४६ व्या घरांतील प्यादे वांचविण्याचा प्रयत्न काळ्यानें करू नये

४) ... प्या–६४

५) उंट × प्या; प्या–५६

६) ००; प्या ६८

७) व–२४

आता हत्ती १५ व्या घरांत आणून प्यादे ४४ व्या घरांत देण्याचा पांढऱ्याचा बेत आहे.

७) ... प्या–५७

८) उंट–३७; उंट–७७

९) ह–१५; घो(८७)–७५

१०) घो–३६; उंट–७४

११) प्या–४४; प्या × प्या
१२) घो × प्या; व–७६
१३) उंट–५२; प्या–४७
१४) घो–४८; व–५४
१५) उंट × घो; घो × उंट
१६) घो–६७; ह्–८५
१७) उंट–४८ शह्; रा–८३
या परिस्थितींत दोघांनाहि समान संधि आहे.

(ब) क्वीन्स गॅम्बीट डिक्लाइन्ड

ऑर्थोडॉक्स बचाव

२) ... प्या–६४

येथें काळा प्याद्याची मारामारी न करता पटाच्या मध्याचा ताबा घेण्याच्या बाबतींत तो पांढऱ्या इतकाच प्रयत्नशील रहातो.

३) घो–३६; घो–६३
४) उंट–५२; उंट–७४
५) प्या–३४; ००
६) घो–३३; घो(८७)–७५

जोपर्यंत ७६ व्या घरांतील काळे प्यादे जागच्या जागी असते तोपर्यंत ह्या घोडा ६६ व्या घरांत आणणें चुकीचे असते. कारण डाव मोकळा करणें प्रामुख्यानें प्या–५६ या खेळीवर अवलंबून असते. म्हणून ती खेळी खेळण्यास अडथळा निर्माण होऊं नये. यासाठीं तो घोडा ७५ व्या घरांत आणतात.

७) ह्–१६; प्या–६६
८) उंट–३५; प्या × प्या

जर आधीच्या खेळीस प्याद्याने प्यादे मारले असते तर पांढऱ्याची एक खेळी वाचली असती.

९) उंट × प्या; घो– ५५

आता काळ्या सोंगट्या घेणारा सोंगट्यांची मारामारी करून डाव

जास्तीत जास्त मोकळा करायचा प्रयत्न करणार आहे. त्याचप्रमाणे नंतर प्यादे ५४ व्या घरांत देऊन ८६ व्या घरांतील उंटाच्या विकासाचा प्रश्न सोडविणार आहे.

१०) उंट × उंट; व × उंट
११) ००; घो × घो
१२) ह × घो; प्या– ५४
१३) प्या × प्या; घो × प्या
१४) घो × घो; व × घो
१५) प्या– ४३; व– ३३

जर–

[१५ – – – व– ७४
१६) प्या– ५३; ह– ८५
१७) प्या– ६३ हे पांढऱ्याच्या दृष्टीने चांगले आहे.

किंवा

१५) ...... व– ४४
१६) उंट– ३७ व नंतर उंट– २६ हे सुद्धा काळयाच्या दृष्टीने तापदायक आहे.]

१६) प्या– ५३; प्या– ५७
१७) उंट– ३५; ह– ८५

आता काळा आपला उंट ७५ व्या घरांत आणून परिस्थितीचा समतोल कायम राखणार आहे.

तारास बचाव–

२) ...... प्या– ६४
३) घो– ३६; प्या– ५६

या प्रकारात काळचा सोंगटया घेणारा ऑर्थोडॉक्स प्रकाराप्रमाणे बचावात्मक न खेळता आक्रमक धोरण स्वीकारतो. यामध्ये त्याची वजीराच्या पट्टीत दुबळे प्यादे पण स्वीकारण्याची तयारी असते.

४) प्या × प्या (५५); प्या × प्या (५५)

५) घो– ३३; घो– ६६

६) प्या– ३२

उंट २२ व्या घरात आणून ५५ व्या घरातील दुबळ्या प्याद्यावर दडपण आणण्याची पांढऱ्याची योजना आहे.

६) ...... घो– ६३

७) उंट २२; उंट– ७४

८) ००; ००

९) प्या × प्या; उंट × प्या

१०) उंट– ५२; प्या– ४५

११) घो– ४८; उंट– ७४

१२) ह– १६; उंट– ५३

१३) घो– ५६; ह– ८६

१४) घो– ४१; उंट– ४२

१५) प्या– ३१; उंट × घो

१६) ह × उंट; उंट– ६४

१७) व– १६

ही परिस्थिति पांढऱ्यास चांगली आहे.

टार्टाकोवर बचाव–

२) ...... प्या ६४

३) घो– ३६; घो– ६३

४) उंट– ५२; उंट– ७४

५) प्या– ३४; ००

६) घो– ३३; प्या– ६१

७) उंट– ४१; प्या– ६७

या प्रकारात काळा आपल्या पांढऱ्या पट्टीतील उंटाचा विकास ७७ व्या घरांतून करतो.

८) प्या × प्या; घो × प्या

९) उंट × उंट; व × उंट
१०) घो × घो; प्या × घो
११) उंट– २४; उंट– ६४
१२) ०–०; प्या– ५६
१३) प्या × प्या; प्या × प्या
१४) व– ४८

वजीराच्या व उंटाच्या पट्टीतील काळी प्यादी दुबळी आहेत. कारण त्यांना इतर प्याद्यांचा जोर मिळू शकत नाही. उलट काळचा सोंगटचा त्यांच्या बचावासाठी कायम गुंतून रहातात. अशा प्याद्यांना 'लोंबकळती प्यादी' (Hanging Pawns) असे म्हणतात. याचा फायदा या परिस्थितीत पांढ-ऱ्यास मिळू शकेल.

स्लाव बचाव–

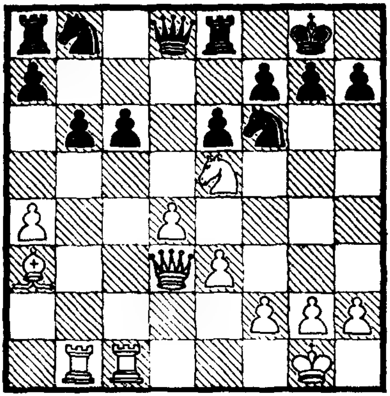
२) ...... प्या– ६६

ऑर्थोडॉक्स प्रकारात काळा ५५ व्या घरांतील प्याद्यास प्यादे ६४ व्या घरांत आणून जोर लावतो परंतु त्यात त्याचा ८६ व्या घरांतील उंट अडकून रहातो. या प्रकारात तो उंट अडकून रहात नाही. ऑर्थोडॉक्स प्रकारात काळ्यास प्या– ५६ ही खेळी करून डाव मोकळा करण्याची संधि असते. यात ती संधि त्याला मिळत नाही.

३) घो– ३३; घो– ६३
४) घो– ३६; प्या × प्या
५) प्या– ४८; उंट– ५३
६) प्या– ३४; प्या– ६४
७) उंट × प्या; उंट– ४७
८) ०–०; ०–०
९) व– २४; घो– ४४
१०) उंट– ३५; उंट × घो
११) प्या × उंट; घो × प्या (३६)

१२) व– २६; उंट × उंट
१३) व × उंट; घो– ५५
१४) ह– १७; प्या– ६७
१५) उंट– ३८; ह– ८४
१६) ह (१३) – १६; घो– ६३
१७) घो– ५४

पांढऱ्याच्या १७ व्या खेळीनंतर—



आकृती ५२

पांढऱ्याचे एक प्यादे जरी कमी असले तरी त्याच्या सर्व सोंगट्यांचा उत्तम विकास झालेला आहे.

एक्सचेंज प्रकार–

१) प्या– ४५; प्या– ५५
२) प्या– ४६; प्या– ६४
३) घो– ३६; घो– ६६
४) प्या × प्या; प्या × प्या

या प्रकारात पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा ४६ व्या घरांतील प्याद्यानें ५५ व्या घरांतील काळे प्यादे मारून वजीराच्या उंटाची पट्टी मोकळी करून घेतो.

५) उंट– ५२; प्या– ६३

६) प्या– ३४; उंट– ७४

७) उंट– ३५; ००

८) व– २६; घो– (८७)– ७५

या परिस्थितीत पांढरा दोन प्रकारे खेळू शकतो. वजीराच्या विभागात राजा किल्ल्यात घालून व राजाच्या विभागातील प्यादी पुढे सारून तो काळ्या राजावर हल्ला चढवू शकतो किंवा राजाच्या विभागात राजा किल्ल्यात घालून व वजीराच्या विभागातील प्यादी पुढे सारून तो त्या विभागात हल्ला चढवू शकतो.

निमझो– इंडियन बचाव :

१) प्या–४५; घो–६३

२) प्या–४६; प्या–६४

३) घो– ३६; उंट– ४७

निमझो इंडियन बचावाची ही मूळ परिस्थिती. या प्रकारात ४४ व्या घरास फार महत्व असते. पांढरा आपले राजा समोरचे प्यादे ४४ व्या घरात आणण्याचा प्रयत्न करतो. उलट काळा ते प्यादे ४४ व्या घरात येऊ न देण्याचा प्रयत्न करतो, त्याचप्रमाणें या प्रकारात बहुतेक वेळा काळा ४७ व्या घरातील उंटाची ३६ व्या घरातील पांढऱ्या घोड्याशी मारामारी करतो व वजीराच्या उंटाच्या पट्टीत दोन प्यादी निर्माण करण्यास पांढऱ्यास भाग पाडतो. त्याच्या बदल्यात पांढऱ्यास दोन उंटाचा फायदा मिळतो.

सॅमीश 'प्रकार'

४) प्या– ३८; उंट× घो शह

५) प्या× उंट; प्या– ५६

६) प्या– ३३; प्या– ५५

७) प्या×प्या (५५); घो×प्या
८) व– ३५; प्या×प्या
९) प्या×प्या; प्या– ६७
१०) प्या– ४४; उंट– ६८
११) व– २६; उंट×उंट
१२) रा×उंट; घो– ७४
१३) घो–२४; घो (८७)–६६
१४) उंट– २७; ह– ८६
१५) व– ३५; ०–०

या परिस्थितीत दोघांनाही समान संधि आहे.

४) व–२६ प्रकार

४) व– २६

या प्रकारात पांढरा उंटाच्या पट्टीत दोन प्यादी आणण्याचे टाळतो. त्याचप्रमाणे तो प्यादे ४४ व्या घरात आणण्याची पण पूर्व तयारी करतो. परंतु यात त्याच्या राजाच्या विभागांतील सोंगट्यांच्या विकासाला थोडा वेळ लागतो.

४)— प्या– ५५
५) प्या×प्या; प्या×प्या
[किंवा– ५)— व×प्या
६) घो– ३३; प्या– ५६
७) उंट– २५; उंट×घो
८) उंट×उंट; प्या×प्या
९) घो×प्या; प्या– ५४
१०) घो×५३; उंट×घो
११) व×उंट; घो–६६ इत्यादि...]
६) उंट–५२; प्या– ६१
७) उंट×घो; व×उंट
८) प्या–३८; उंट×घो शह

९) व×उंट; प्या– ६६

१०) प्या– ३४; ०–०

ही परिस्थिती समतोल आहे.

रुबीन्स्टीन प्रकार

४) प्या– ३४

या प्रकारात पांढरा, वजीराच्या उंटाच्या पट्टीत निर्माण होणाऱ्या दोन प्याद्यांची फारशी फिकीर करत नाही उलट राजाच्या विभागातील सोंगट्यांचा तो जलद विकास करतो.

४) — प्या– ५६

५) उंट– ३५; ०–०

६) घो– ३३; प्या– ५५

७) ०–०; प्या×प्या (४६)

८) उंट×प्या; प्या– ६७

९) प्या– ३८; प्या×प्या

१०) प्या×उंट; प्या×घो

११) व×व; ह×व

१२) प्या×प्या; उंट–७७

१३) उंट–२४; घो–(८७)–७५

१४) ह– १५; प्या– ५८

१५) उंट– २७; प्या×प्या

१६) प्या×प्या; ह×ह

१७) ह×ह; ह– ८८

१८) ह×ह शह; उंट×ह

१९) घो– २५ इत्यादि

लेनिनग्राड पद्धत

४) उंट– ५२; प्या– ६१

५) उंट– ४१; प्या– ५६

६) प्या– ५५; प्या– ६५
७) प्या– ३४; उंट×घो शह
८) प्या×उंट; प्या–५४

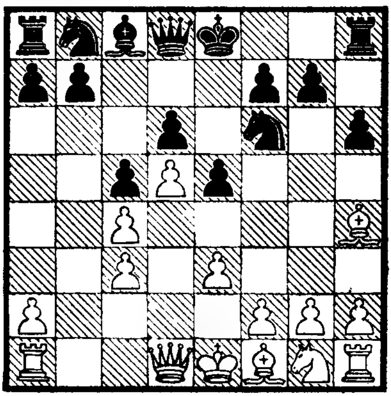
ही परिस्थिती गुंतागुंतीची आहे व या परिस्थितीत काळ्याच्या घोड्यांना पांढऱ्याच्या उंटापेक्षा हालचालीस जास्त वाव आहे.

किंवा—

[७) — (या– ५४
८) घो– २४; घो–(८७)–७५
९) प्या– ३८; उंट– ५८
१०) व– २६; ०–०
११) घो– १६; ह– ८४
१२) घो– २८; व– ७४
१३) प्या– ३३; प्या–४४
१४) प्या– ४३

या परिस्थितीत दोन्ही खेळाडूंमध्ये जोरदार लढत अपेक्षित आहे.

८ व्या खेळीनंतर...



आकृती ५३

किंग्ज इंडियन 'बचाव'

१) प्या–४५ ; घो–६३
२) प्या–४६ ; प्या–६२
३) घो–३६ ; उंट–७२
४) प्या–४४ ; प्या–६५

किंग्ज इंडियन बचाव. या प्रकारात काळ्या सोंगट्या घेणारा पटाच्या मध्यभागाचा संपूर्ण ताबा पांढऱ्या सोंगट्या घेणारास देतो नंतर काळा प्यादे ५४ व्या किंवा ५६ व्या घरात सारून पटाच्या मध्यावर प्रतिहल्ला चढवितो.

चार–प्याद्यांचा हल्ला– (फोर पॉन्स् अ‍ॅटॅक)

५) प्या–४३

प्यादी पुढे सारून काळ्याचा डाव गुंतागुंतीचा करावयाचा व त्याच्या सोंगट्यांना सुलभ चालचाल करू द्यावयाची नाही अशी पांढऱ्याची इच्छा आहे. परंतु पटाचा मध्यभाग अस्थिर असल्याने आक्रमक खेळ करून काळा प्रतिहल्ला चढवू शकतो.

५) ० ०
६) घो–३३ ; प्या–५६
७) प्या–५५
[किंवा ७) प्या×प्या; व ५८
८) उंट–३५; व×प्या (५६)
९) व–२४; घो–६६
१०) उंट–३४; व–५८
११) ०–०; उंट–४२
१२) ह(१८)–१६; घो–७५
व काळ्यास चांगला डाव मिळतो.]
७) ...... प्या–६४
८) उंट–२४; प्या×प्या

९) प्या (४६)×प्या; प्या–५७

१०) प्या–५४

[जर– १०) उंट×प्या; घो×प्या (४४)

११) घो×घो; व–५८ शह

१२) रा–२३; व×उंट

१३) घो×प्या(६५);

पांढऱ्यास एक प्यादे मिळते पण काळ्याच्या हातात डावाची सूत्रे जातात.]

१०)...... प्या×प्या

११) प्या×प्या; घो–४२

१२) उंट–४३; घो–७५

१३) प्या–६४; प्या×प्या

१४) प्या×प्या; ह×उंट

१५) व–५५; रा–८१

१६) व×ह; घो–६७

१७) व×प्या; उंट×प्या

१८) ०–०; घो–२४

काळ्याकडे हत्तीच्या बदल्यात उंट असला तरी त्याचा डाव चांगला आहे.

सॅमीश पद्धत

५) प्या–३३

मागच्या प्रकारात आपण पाहिले कीं पांढऱ्याचा पटाचा मध्यभाग अस्थिर असतो. या प्रकारात प्रथम पांढरा पटाचा मध्यभाग भक्कम करतो. तसेच वजीराच्या विभागात राजा किल्ल्यात घालून व राजाच्या विभागातील प्यादी पुढे सारून हल्ला चढविण्याची त्याची इच्छा असते.

५) ......; ०–०

६) उंट–३४; प्या–५४

७) प्या–५५

वु....६

[७) प्या×प्या; प्या×प्या

८) व×व; ह×व

या मारामारीत पांढऱ्याचा काहीच फायदा होत नाही]

७)...... प्या–६६

पांढऱ्याने वजीराच्या विभागात राजा किल्ल्यात घातल्यावर वजीराच्या उंटाची पट्टी मोकळी करून त्यापट्टीतून पांढऱ्या राजावर हल्ला चढविता यावा यासाठी ही खेळी केली आहे.

८) व–२५; प्या×प्या

९) प्या (४६)×प्या; घो (८७)–७५

१०) घो(१२)–२४;

किंवा –

[१०) ०–०–०; प्या–६८

११) रा–१७; घो–५१

१२) प्या–४२; घो–४३

१३) घो(१२)–२४; प्या–५७

१४) ह–१६; ह–८४

१५) प्या–४१ इत्यादी.]

१०) ...... प्या–६८

११) घो–१६; घो–५१

१२) प्या–४७; प्या–५३

१३) घो–३७; घो(७२)–६३

१४) उंट–३५; घो–४३

ही परिस्थिती काळयाच्या दृष्टीने समाधानकारक आहे.

✓ ' पेट्रोश्यानची पद्धत '

५) घो–३३, ०–०

६) उंट २४; प्या–५४

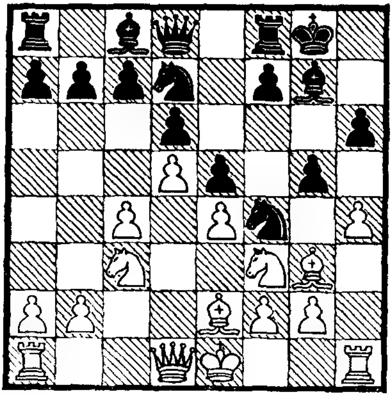
७) प्या–५५; घो(८७)–७५

८) उंट–५२

पेट्रोश्यानची पद्धत. या खेळीने काळा थोडा ठाणबंद होतो व काळ्यास प्या–५३ ही खेळी करण्यास थोडा त्रास होतो.

८) ......; प्या–६१
९) उंट–४१; प्या–५२
१०) उंट–३२; घो–'११
११) प्या–४१; घो–४३

११ खेळीनंतर



आकृती ५४

जर–
[११) – – प्या–४२
१२) घो–२१; घो × उंट
१३) प्या×घो; प्या–५१
१४) ०–० व ही परिस्थिती पांढऱ्यास उत्तम आहे.]
१२) प्या×प्या; प्या×प्या
१३) उंट–१३; प्या–५३
१४) घो–२५; घो–५६
१५) व–२६; प्या–६६
व काळा प्रतिहल्ला चढवितो.

‘क्लासिकल’ प्रकार –

५) घो-३३; ००
६) उंट–२४; प्या–५४
७) ०–०; घो–६६
८) प्या–५५; घो–७४
९) घो–१४; घो–७५
१०) उंट–३४; प्या–५३
११) प्या–३३; प्या–४३
१२) उंट–२३; प्या–५२
१३) घो–३५; ह–६३

या परिस्थितीत आपणास असे दिसून येते कीं काळ्या प्याद्यांची साखळी पांढऱ्या राजाच्या विभागाच्या दिशेने तयार झालेली आहे. उलट पांढऱ्या प्याद्यांची साखळी काळया वजीराच्या विभागाच्या दिशेने तयार झालेली आहे. आतां काळ्या सोंगट्या घेणारा पांढऱ्या राजावर हल्ला चढविणार व पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा वजीराच्या विभागात प्रतिहल्ला करणार आहे.

‘मेन’ लाईन

१) प्या–४५; घो–६३
२) प्या–४६; प्या–६२
३) घो–३६; उंट–७२
४) प्या–३२; प्या–६५
५) उंट–२२; ००
६) घो–३३;

हा प्रकार जुन्या काळात प्रचलित होता हल्ली हा फारसा खेळला जात नाहीं.

६) – – घो–६६
७) ००; प्या–६८
८) प्या–५५; घो–५८
९) घो–२५; प्या–५६
१०) व–२६; ह–८७

११) प्या–३७; प्या–५७
१२) उंट–२७; प्या–५४
१३) प्या–४४; घो–५१
१४) ह (१८)–१६; उंट–६१

काळयाने परिस्थितीचा पूर्ण ताबा घेतला आहे.

ग्रुनफिल्ड डिफेन्स (बचाव)

१) **प्या–४५; घो–६३**
२) **प्या–४६; प्या–६२**
३) **घो–३६; प्या–५५**

ग्रुनफिल्ड बचाव. किंग्ज इंडियन बचावाप्रमाणेंच या प्रकारात सुद्धां काळया सोंगटया घेणारा पांढऱ्या सोंगटया घेणारास पटाच्या मध्यभागाचा संपूर्ण ताबा देतो व नंतर या मध्यभागावर हल्ला चढवितो.

'एक्सचेंज' प्रकार–

४) प्या×प्या; घो×प्या
५) प्या–४४; घो×घो
६) प्या×घो; प्या–५६
७) उंट–४६; उंट–७२
८) घो–२४

जर घोडा ३३ व्या घरात नेला तर काळा उंट ४२ व्या घरात येऊन ठाणबंद होतो. व ते पांढऱ्यास तापदायक ठरते. शिवाय घोडा २४ व्या घरात आणल्याने ४५ व्या घरातील दुबळचा प्याद्यास जोर मिळतो.

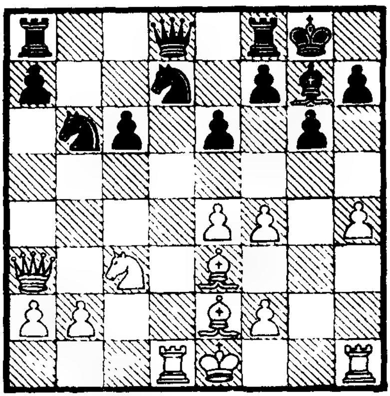
८) — प्या×प्या
९) प्या×प्या; घो–६६
१०) उंट–३४; ०–०
११) ०–०; उंट–४२
१२) प्या–३३; घो–५८
१३) उंट–३५; उंट–६४

ही परिस्थिती समतोल आहे.

स्मिस्लॉव्हची पद्धत-

४) घो-३३; उंट-७२
५) व-३७; प्या×प्या
६) व×प्या (४६) ००
७) प्या-४४; घो-६६
८) उंट-२४; घो- ७५
९) उंट-३४; घो-६७
१०) व-५६; उंट ४२
११) प्या-५५; उंट×घो
१२) प्या×उंट; घो-५४
१३) प्या-४३; घो (५४)-७५
१४) व-३८; प्या-६६
१५) प्या×प्या; प्या×प्या
१६) ह-१५; प्या-६४
१७) प्या-४१;

१७ खेळीनंतर-



आकृती ५५

या परिस्थितीत पांढऱ्या सोंगट्यास हल्ला चढविण्यास भरपूर वाव आहे.

क्लोज पद्धत Urse

४) घो–३३; उंट–७२
५) प्या–३४; ००
६) व–३७; प्य.–६४;
७) उंट–२५; प्या–६७
८) प्या×प्या; प्या×प्या
९) उंट–२४; उंट–७७
१०) ००; घो (८७)–७५
११) प्या–४८; प्या–५८
१२) हृ (१८)–१६; प्या–६६
१३) घो–१४; हृ–८४
१४) घो–३५ इत्यादी.

मॉडर्न बेनॉनी

१) प्या–४५; घो–६३
२) प्या–४६; प्या ५६
६) प्या–५५

प्याद्यांची मारामारी करून पांढऱ्याचा काहीही फायदा होत नाही. उदा.

[३) प्या×प्या; प्या–६४
४) घो–३३; उंट×प्या
५) घो–३६; प्या×५५
६) प्या–३४, ०–० इत्यादि]

३) .... प्या ६४
४) घो–३६; प्या×प्या
५) प्या×प्या; प्या–६५

मॉडर्न बेनॉनीची ही मूळ स्थिती. काळचा सोंगट्या घेणारा आपल्या काळ्या पट्टीतील उंटाचा विकास ७२ व्या घरातून करणार आहे. नंतर राजा किल्ल्यात घालून तो वजीराच्या विभागातून पांढऱ्यावर प्रतिहल्ला चढविणार आहे. त्याच्या योजनेचे टप्पे असे १) प्या–६८ २) प्या–५७ ३) व–७६ किंवा ६७ ४) हृ–८४ अशा तऱ्हेने वजीराच्या विभागातील प्यादी पुढे

सरकवीत व काळ्या उंटाचे १८–८१ या तिरप्या पट्टीवरील प्रमुख यांच्या सहाय्याने तो खेळणार आहे. उलट पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा त्याच्या योजनेत अडथळे आणणार आहे व स्वत: पूर्ण तयारी करून प्यादे ५४ व्या घरात देण्याचा प्रयत्न करणार आहे.

६) प्या–४४; प्या–६२
७) प्या–४३; उंट–७२
८) उंट–५७ शह; घो (६३)–७५

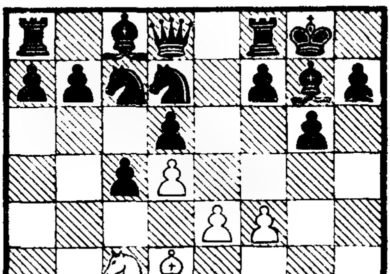
जर घोडा (८७) किंवा उंट मध्यें घातला तर पांढरे प्यादे ५४ व्या घरात येऊन प्राणघातक ठरते.

९) उंट–३५

ह्या उंट ताबडतोब मागे आणला नाही तर नंतर काळ्यास प्या–६८ व प्या–५७ या खेळी सहजगत्या खेळता येतात,

९) ०–०
१०) घो–३३; घो ६८
११) ०–०; घो–७६
१२) घो–२५

१२ खेळीनंतर–



आकृती ५६

ही परिस्थिती समतोल आहे.

प्रकार २ रा

१) प्या–४५; घो–६३
२) प्या–४६; प्या–५६
३) प्या–५५; प्या–६४
४) घो–३६; प्या×प्या
५) प्या×प्या; प्या–६५
६) प्या–४४ प्या–६२
७) उंट–३५; उंट–७२
८) घो (१२)–२४; ०–०
९) ०–०; प्या–६८
१०) प्या–४८; व–७६
११) प्या–३१; घो (८७)–७५
१२) प्या–४३; ह–८४
१३) घो–३२; प्या–४६
१४) उंट–२६; घो–५६
१५) व–३३; घो (६३)–७५
१६) उंट–३४; प्या–५७
१७) प्या × प्या; ह–८७
१८) व–२३; प्या × प्या
१९) प्या–५४; प्या × प्या
२०) प्या–५३; उंट–७७
२१) ह (१८)–१५

या परिस्थितीत एका प्याद्याच्या बदल्यात पांढऱ्यास हल्ला चढविण्याची उत्तम संधि मिळते.

प्रकार ३ रा

१) प्या–४५; घो–६३
२) प्या–४६; प्या–५६
३) प्या–५५; प्या–६४

४) घो–३६; प्या × प्या
५) प्या × प्या; प्या–६५
६) प्या–४४; प्या–६२
७) घो–३३; उंट–७२
८) उंट–२४

या प्रकारात उंट ३५ व्या घरात आणणे चुकीचे आहे.

८) ...; ०–०
९) ०–०; ह–८४
१०) घो–२५; घो–६८
११) प्या–३३; घो–७५
१२) घो–४६; घो–५४

या परिस्थितीत दोघांनाहि समान संधि आहे.

'इंग्लिश' सुरुवात ।

या सुरुवातीच्या प्रकारांत पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा वजीराच्या उंटासमोरचे प्यादे दोन घरे पुढे सारून डावाची सुरुवात करतो. त्यांत दोन उद्देश असतात पहिला काळ्या सोंगट्या घेणारा कोणत्या पद्धतीने आपल्या सोंगट्यांचा विकास करतो हे पाहून पांढरा आपली योजना आखू शकतो. उदा. काळ्याने जर किंग्ज इंडियन 'बचाव पद्धत अनुसरली तर तो त्याप्रमाणे खेळू शकतो किंवा काळा निम्झो इंडियन बचाव खेळला तर त्यानुसारहि पांढरा आपल्या खेळी ठरवू शकतो.

दुसरा उद्देश असा की ५५ व्या घराचा ताबा मिळवून त्या घरावर जास्तीत जास्त दबाव आणणे पांढरा घोडा ३६ व्या घरात आणून व पांढऱ्या उंटाचा २२ व्या घरांतून विकास करून तो आपले उद्दिष्टच साध्य करतो.

या ओपनिंगचे काही प्रकार पुढे देत आहे—

प्रकार पहिला :

	पां.	का.
१)	प्या– ४६;	प्या–५४
२)	घो– ३६;	घो–६३
३)	घो– ३३;	घो–६६

४) प्या– ३२;	प्या–५५
५) प्या × प्या;	घो × प्या
६) प्या– ३५;	उंट–६४
७) उंट– २२;	उंट–७४
८) ०–०;	०–०
९) प्या–३८	व–७५
१०) उंट–२५;	ह (८८)–८१
११) प्या–४७;	घो × घो
१२) उंट × घो	

ही परिस्थिती बरोबरोची आहे.

प्रकार दुसरा :

१) प्या–४६; प्या–५४
२) घो–३६; घो–६३
३) घो–३३; घो–६६
४) प्या–४५; प्या–४४
५) घो–२५; घो × प्या
६) घो (२५) × प्या; घो × घो
७) घो × घो; उंट–४७ शह
८) उंट–२५; उंट × उंट शह
९) व × उंट; घो–६४
१०) प्या–३२; ०–०
११) उंट–२२; प्या–६५

उभयतांना समान संधि

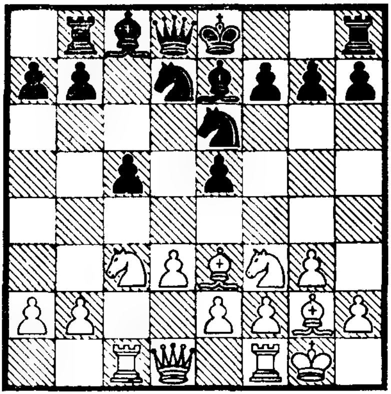
प्रकार तिसरा :

पां.	का.
१) प्या–४६;	प्या–५६
२) घो–३६;	घो–६३

३) प्या–३२;	प्या–५५
४) प्या × प्या;	घो × प्या
५) उंट–२२;	घो–७६
६) प्या–३५;	प्या–५४
७) उंट–३४;	घो–६४
८) ह–१६;	घो–७५
९) घो–३३;	ह–८७
१०) ०–०;	उंट–७४

या परिस्थितीत डाव अटीतटीचा होईल अशी अपेक्षा आहे.

१० खेळीनंतर–



आकृती ५७

प्रकार चौथा :

१) प्या–४६; प्या–५६
२) घो–३६; घो–६६
३) प्या–३२; प्या–६२
४) उंट–२२; उंट–७२
५) प्या–३८; प्या–६८

६) ह्–१७; ह्–८७
७) प्या–४७; प्या × प्या
८) प्या × प्या; प्या–५७
९) प्या × प्या; प्या × प्या
१०) घो–३३; प्या–५४
११) प्या–४४; घो (८२)–७४
१२) ०–०; ०–०
परिस्थितीचा समतोल कायम रहातो.

'रेटी' ची पद्धत

या पद्धतीत पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा डावाची सुरुवात राजाच्या विभागातील घोडा ३३ व्या घरात आणून करतो. इंग्लिश ओपनिंग प्रमाणेच या पद्धतीत सुद्धा कित्येक वेळा डावांचे 'किंग्ज इंडियन डिफेन्स' 'निमझो इंडियन डिफेन्स' 'सिसिलियन' 'क्वीन्स गॅम्बीट' 'बेनॉनी' इत्यादि प्रकारात रूपांतर होऊ शकते.

'रेटी' पद्धतीत पटाच्या मध्यभागाचा सुरुवातीस कब्जा न घेता पटाच्या मध्यभागावर दुरून दडपण आणतो त्यामुळे सुरुवातीच्या खेळीमधून पांढऱ्यास फारसा फायदा मिळत नाही. परंतु डावाच्या मध्यभागात त्याला व्यूहरचना करण्यास भरपूर वाव मिळतो.

प्रकार १ ला

१) घो– ३३; प्या– ५५
२) प्या– ४६; प्या– ४५
३) प्या– ३४; घो– ६६
४) प्या×प्या; घो×प्या
५) घो×घो; व×घो
६) घो– ३६; प्या– ५४
७) प्या– ३५; उंट– ५६
८) उंट– ३४; व– ६५

९) घो– ५७; व–७४
१०) उंट×उंट; व×उंट
११) प्या– ४५; प्या×प्या
१२) व×प्या; व×व
१३) घो×व; उंट–४२
१४) प्या– ३३; ०–०–०
ही परिस्थिती समतोल आहे.

प्रकार २ रा

१) घो– ३३; प्या– ५५
२) प्या– ३२; प्या– ५६
३) उंट–२२; घो– ६६
४) ०–०; प्या– ५४
५) प्या– ३५; प्या– ६३
६) प्या– ४४; घो– (८२)–७४
७) घो– ३६; प्या– ४५
८) घो– २४.

ही परिस्थितौ पाहिल्यावर आपणास असे दिसून येईल की 'किंग्ज इंडियन डिफेन्स' मध्ये काळ्या सोंगट्यांचा विकास ज्या पद्धतीनें झालेला असतो तशाच पद्धतीने या परिस्थितीत पांढऱ्या सोंगट्यांचा विकास झालेला आहे. तसेच पांढऱ्याची एक खेळी जास्त झाली असल्याने त्याचा त्याला थोडा फायदा मिळणार आहे.

प्रकार ३ रा

१) घो– ३३; घो– ६३
२) प्या– ३७; प्या– ५५
३) उंट– २७; प्या– ६४
४) प्या– ३४; घो (८७)– ७५
५) प्या– ४६; उंट– ६५

६) घो– ३६; प्या– ६६

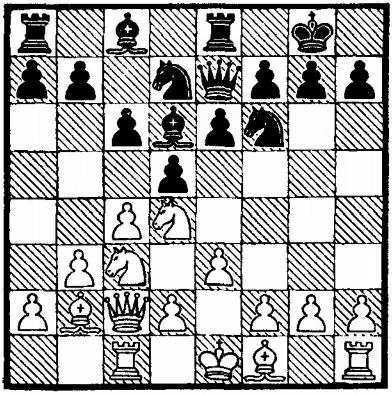
७) व– २६; ०–०

८) ह– १६; व– ७४

९) घो– ४५; ह– ८४

या परिस्थितीमध्ये दोन्ही खेळाडूंमध्ये जोरदार लढत होईल अशी अपेक्षा आहे.

नऊ खेळी झाल्यानंतर



आकृती ५८

विभाग तिसरा

खेळाची द्वितीय अवस्था

पाठ १

कैची, सोंगटी ठाणबंद करणे, शह, आणि प्यादी

प्रारंभीच्या सुमारे १५ खेळी झाल्यानंतर खेळाची द्वितीय अवस्था सुरू होते. प्रारंभीच्या खेळी देऊन खेळाडू आपल्या जास्तीत जास्त सोंगट्या मैदानात उतरवितो. त्याचप्रमाणे राजाला किल्ल्यात ठेवून त्याच्या संरक्षणाची तजवीज करतो.

प्रारंभीच्या खेळीनंतर खेळाडूला पुस्तकी ज्ञान बाजूला ठेवून स्वत:च्या बौद्धिक जातुर्यावर मदार ठेवावी लागते. येथे असा एक प्रश्न विचारला जाईल कीं जर खेळाच्या द्वितीय अवस्थेत पुस्तकी ज्ञानाचा फारसा उपयोग नाही तर मग त्याची येथे सविस्तर चर्चा कशासाठी ?

या प्रश्नाचे उत्तर असे आहे की खळाची काही मूलभूत अशी तत्त्वे आहेत ती कोणत्याहि परिस्थितीत नजरेआड करता येत नाहीत. ही तत्त्वे नीट समजावून घेतली व विविध सोंगट्यांची युती वा साथ (Combinations) जर नीट जुळवून आणता आली तर विजय हमखास होतो.

प्रारंभीच्या खेळी झाल्यानंतर त्या खेळींना अनुकूल असा व्यूह रचणे, सोंगट्यांची युती घडवून आणणे मोर्चे बांधणे ही गोष्ट खेळाच्या द्वितीय अवस्थेच्या मूलभूत तत्त्वांत जमा होते.

प्रारंभीच्या खेळात राजाच्या विभागात महत्त्वाच्या सोंगट्या आणून ठेवल्या आणि नंतर जर त्या सोंगट्यांची भावी हल्ल्यासाठी योजना न करता

दुसऱ्याच सोंगट्यांना खेळी दिली तर चांगला डाव हातातून जातो. मनाची कोणतीहि चलबिचल होऊ न देता धीमेपणाने प्रत्येक खेळी केली पाहिजे.

या खेळात एक डाव दुसऱ्या डावासारखा कधीच असत नाही, असणार नाही. आतापर्यंत अनेकविध राष्ट्रांतील खेळाडू कोटयवधी डाव खेळले असतील परंतु दोन डावांत तंतोतंत सारखेपणा आढळणे अशक्य. परंतु असे जरी असले तरी मात करण्याचे प्रकार व योजना यांची संख्या मर्यादितच असते. आखलेली योजना यशस्वी करण्यासाठी ज्या गोष्टी योजल्या जातात त्या समजावून घेणे महत्त्वाचे आहे.

विरुद्ध बाजूची सोंगटी कैचीत पकडणे, किंवा ठाणबंद करणे, वा राजाला शह देणे या तीन गोष्टींवर खेळाची द्वितीय अवस्था आधारलेली असते. त्यापैकी राजाला शह देणे व त्यातून त्याला सुटकेचा मार्ग न ठेवणे म्हणजेच मात हे आपणच मागेच शिकलो.

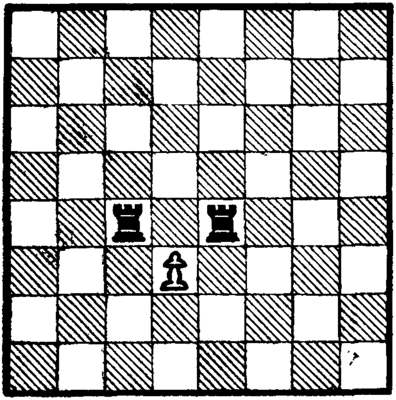
अशा प्रकारची मात करण्यासाठी ज्या काही विविध योजना आखल्या जातात त्यात ' कैची ' आणि सोंगटी ठाणबंद करणे या प्रकारास फार महत्त्व आहे. त्याचाच आता आपण तपशीलवार विचार करणार आहोत.

कैची :

एखादी सोंगटी प्रतिस्पर्ध्याच्या दोन सोंगट्यांवर एकाच वेळी हल्ला करते व त्या हल्ल्यात किमान एक सोंगटी मारता येते. अशी परिस्थिती निर्माण झाली असता कैची लागली असे म्हणतात.

प्याद्याची कैची :

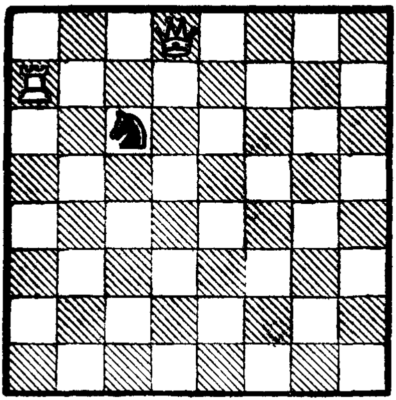
काळे हत्ती ४४ व ४६ व्या घरात असताना पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराने आपले एक प्यादे २५ व्या घरातून ३५ व्या घरात नेले. त्या प्याद्याने



आकृता ५९

नंतरच्या खेळीत एक तरी हत्ती मारता येतो. यालाच, हत्ती प्याद्याच्या कैचीत सापडला असे म्हणतात.

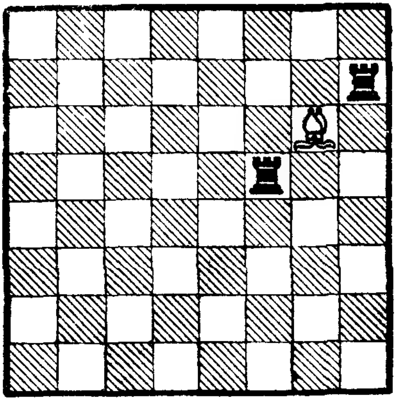
घोड्याची कैंची :



आकृती ६०

घोड्याने (आ. ६०) एकाच वेळी पांढऱ्या हत्तीवर व वजीरावर हल्ला केला आहे. व पांढऱ्या सोंगट्यांपैकी एकही सोंगटी घोड्यास मारू शकत नाही. याचाच अर्थ पांढरा वजीर व हत्ती घोड्याच्या कैचीत सांपडला.

उंटाची कैची :

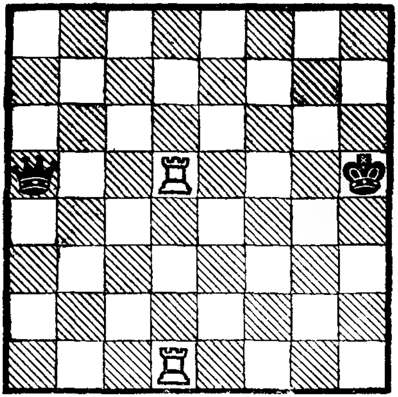


आकृती ६१

पांढऱ्या उंटाच्या पट्टीत दोन काळे हत्ती सापडले आहेत. नंतरच्या खळीत उंट एका तरी हत्तीचा बळी घेणारच. म्हणजेच हत्ती उंटाच्या कैचीत सापडले.

हत्तीची कैची :

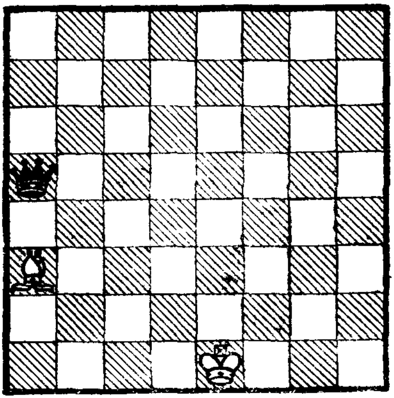
पटावर कोणती परिस्थिती आहे ? (आ. ६२) ५५ व्या घरातील हत्तीने एकीकडे काळ्या राजाला शह दिला व त्याच वेळी वजीरावर हल्ला केला. जर काळा राजा हलविला तर पुढच्या खेळीत हत्ती वजीराचा बळी घेतो. आणि जर वजीराने हत्तीचा बळी घेऊन शह दूर केला तर पुढच्या खेळीत १५ व्या



आकृती ६२

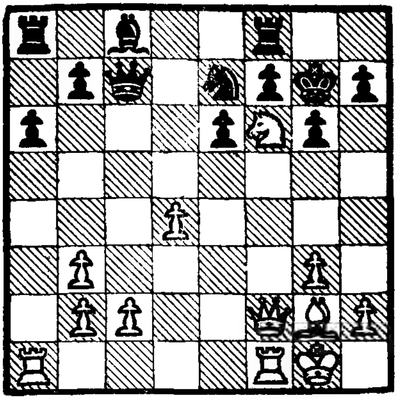
घरातील हत्ती वजीराचा बळी घेऊन परत शह देतो. वरील परिस्थितीत एक तर वजीर फुकटात मिळेल किंवा एक हत्ती देऊन वजीर मिळेल.

वजीराची कैंची :



आकृती ६३

वजीर राजाला शह देतो व त्याच वेळी उंटावर हल्ला करतो. (आ. ६३) कैची लावतांना हलक्या सोंगटीच्या कैचीत भारी सोंगटी सापडली तरच त्या कैंचीचा खरा फायदा. सर्व प्रकारच्या खेळाडूंना या कैची प्रकारास तोंड द्यावे लागते. विशेषतः घोड्याची कैंची महाभयंकर व धोकादायक असते, ती अचानक उद्भवते. उदा -

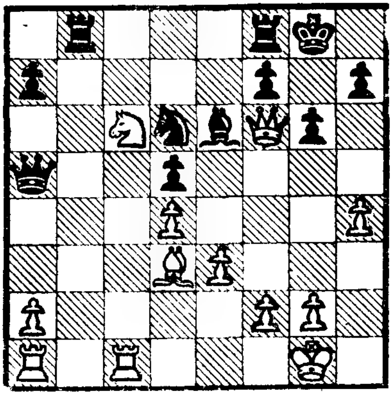


आकृती ६४

पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराने राजाच्या विभागात दबाव आणला; विशेषतः राजाच्या उंटाची पट्टी त्याने मजबूत केली. नंतर त्याने खेळी केली घोडा– ८४ शह. आणि काळ्या सोंगट्या घेणाराने पराभव मान्य केला.

कारण जर हत्तीने पांढरा घोडा मारला तर पुढच्या खेळीस व×प्या शह व नंतरच्या खेळीत व×हत्ती ! आणि हत्तीने घोडा मारला नाही तर नंतर त्याच घोड्याने काळा वजीर मारता येतो.

घोड्याची कैंची कशी प्रभावी असते ते आता आणखी पाहू. पटावर आ. ६५ प्रमाणे परिस्थिती आहे. घोडा ५४ व्या घरातून ६६ व्या घरात आला. त्याची एक नजर काळ्या वजीरावर तर दुसरी हत्तीवर ! काळा कोणते मोहरे वाचविणार आणि कुठे ठेवणार? हा घोडा इतका प्रभावी आहे

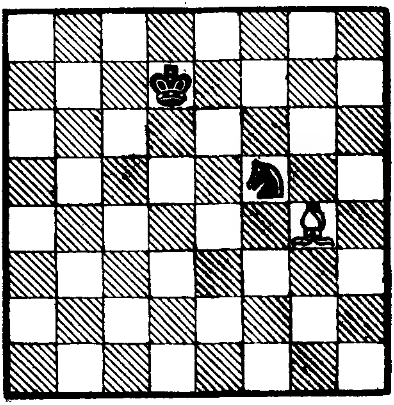


आकृती ६५

की नंतर तो ७४ व्या घरात जाऊन शह देतो व मात होते. वजीर अगर हत्तीच्या मागे लागण्याचे त्याला कारणच नाहीं.

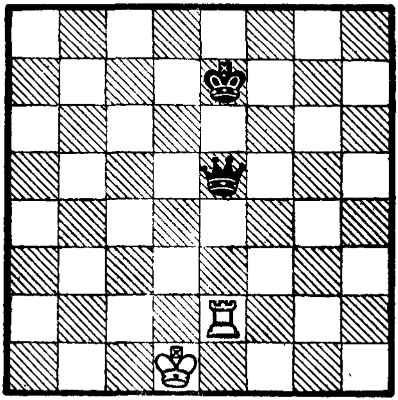
सोंगटी ठाणबंद करणे :

प्रतिस्पर्ध्याच्या एखाद्या सोंगटीस कोणतीच हालचाल करण्यास प्रतिबंध करणे म्हणजेच सोंगटी ठाणबंद करणे. कैचीसारखाच हा एक प्रभावी उपाय आहे. उदा–



आकृतो ६६

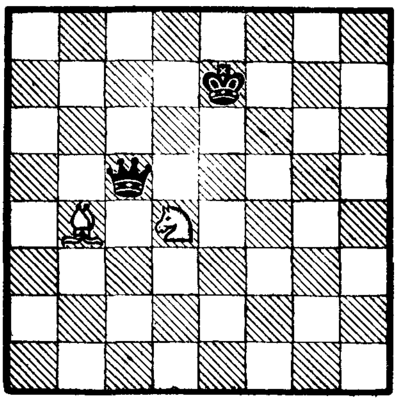
आकृती ६६ मध्यें उंटाने घोडा ठाणबंद केला. घोडा हालविता येत नाही. कारण मग काळा राजा शहात सांपडेल.



आकृती ६७

आ: ६७ मध्ये काळा वजीर पांढऱ्या हत्तीने ठाणबंद केला. कोणत्याहि परिस्थितीत वजीर बळी पडणारच.

एक तर ह × व किंवा जर काळ्या सोंगट्या घेणारा खेळणार असेल तर...व × ह; रा × व.

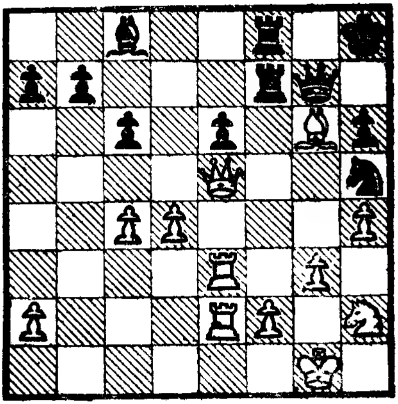


आकृती ६८

आ. ६८ मध्ये पांढऱ्या उंटाने वजीर ठाणबंद केला व जर काळ्या वजीराने उंट मारला तर घोड्यास ६६ व्या घरात चाल देऊन राजास शह मिळतो व वजीर घोड्याच्या कैंचीत सांपडून मरतो.

मोहरे ठाणबंद करण्याचा फायदा कसा असतो ते आता जर आणखी पाहू.

आ. ६९ नीट पाहा. काळ्या सोंगट्या घेणारास खेळावयाचे आहे. ६२ व्या घरातील उंट काळ्या हत्तीवर व घोड्यावर टपून आहे. तो उंट वजीराने मारता येणार नाहीं. कारण वजीर ठाणबंद आहे. काळ्याने वजीरावजीरी केली तरी नंतर पांढऱ्या उंटास एक मोहरे मिळतेच.



आकृती ६९

शह :

एखादी सोंगटी प्रतिस्पर्धी राजाला जेव्हा शह देते तेव्हा केवळ राजाचा पाठलाग करणे एवढाच हेतू नसतो तर त्यातून इतर फायदा मिळविणे हा मुख्य हेतू असतो. शह देता आला म्हणजे अनेक नवख्या खेळाडूंना फार आनंद होतो. परंतु एक छंद म्हणून शह देण्यांत अर्थ नाही. प्रत्येक खेळी ही हेतुपूर्वक केली जावी.

त्यासाठी पुढील उदाहरण पाहा—

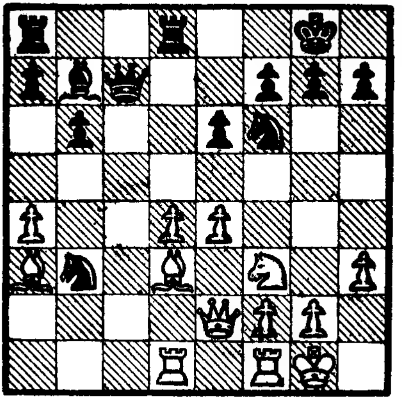
आ. ७० मध्ये पांढऱ्याने २५ वी खेळी दिली व काळयास खेळावयाचे आहे.

(२५) ...घो × प्या (४५)

(२६) घो × घो; ह × घो

(२७) प्या–५४; व–६६

काळा वजीर उंटाच्या जोरावर २२ व्या घरातील प्यादे मारून मात करू इच्छितो. पण–



आकृती ७०

(२८) प्या–३३

काळयाचा बेत फुकट गेला. आता त्याला––

(२८) ...ह×उंट हीच खेळी करावी लागेल नाहीतर— काळयाने दुसरी कोणतीही खेळी केली तर –

(२९) उंट×प्या–शह

काळयाला राजाने किंवा घोडयाने उंट घ्यावाच लागतो. आणि नंतर—

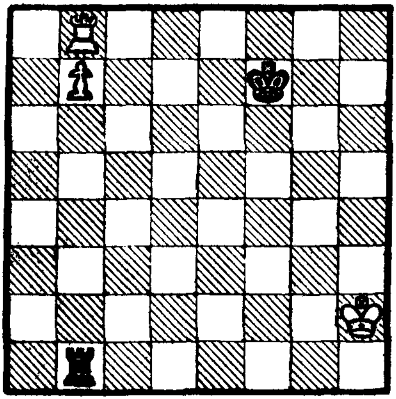
(३०) ह×ह

खेळताना नीट विचार करून खेळावे लागते हे आता समजलेच असेल. वजीर जागच्या जागी असताही अनेकदा गोत्यात येऊ शकतो. कसे ते पहा— खेळ सुरुवातीपासून झाला.

पां.	का.	पां.	का.
(१) प्या–४४;	प्या–५६	(२) घो–३३;	प्या–६५
(३) प्या–४५;	प्या×प्या	(४) घो×प्या;	घो–६३
(५) घो–३६;	प्या–६२	(६) प्या–४३;	उंट–७२
(७) प्या–५४;	प्या×प्या	(८) प्या×प्या;	घो–४२
(९) उंट–५७ शह;	राजा–८३	(१०) घो–६४ शह	

आणि पुढच्या खेळीत पांढऱ्या वजीरास काळा वजीर मारता येतो.

शह देऊन त्याचा खेळास कसा उपयोग करून घेता येतो ते आकृती ७१ वरून समजावून घ्या - -



आकृती ७१

पांढऱ्यास खेळावयाचे आहे

(१) हत्ती–८१

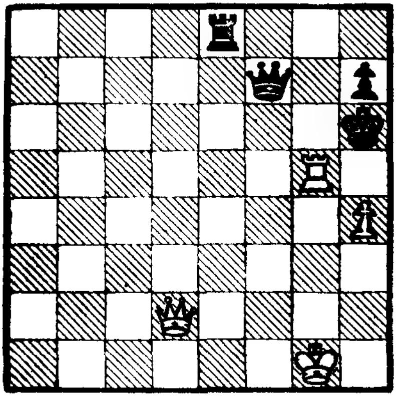
नंतर काळ्या हत्तीने प्यादे मारावेच लागते. नाही तर त्या प्याद्याचा पुढच्या खेळीत वजीर होतो.

काळ्या हत्तीने पांढरे प्यादे मारले की पांढऱ्याची पुढची खेळी.

हत्ती–७१ शह

आणि नंतर खेळीत काळा हत्ती मरतो.

अनावृत्त शह आणि दुहेरी शह ही खेळाडूच्या हातातील प्राणघातक शस्त्रे आहेत. त्यातही दुहेरी शह हे जबरदस्त हत्यार आहे. त्याच्या सामर्थ्याला तोड नाही. या विधानाचे प्रत्यंतर आकृती ७२ मध्ये दिसेल.



आकृती ७२

पांढरा दोन खेळींत मात करतो.

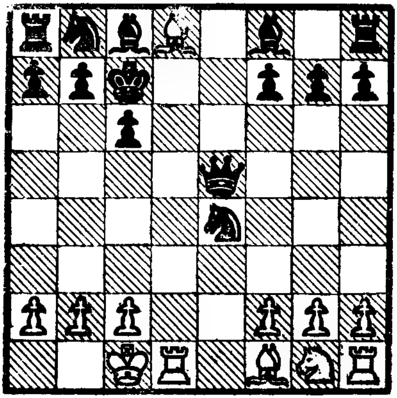
(१) हत्ती ६२ दुहेरी शह; रा×ह

(२) व–५२ शह व मात

अनावृत शह व दुहेरी शह यामुळे अनेक डाव लवकर निकालात निघतात. आता असाच एक डाव लावून पाहूया—

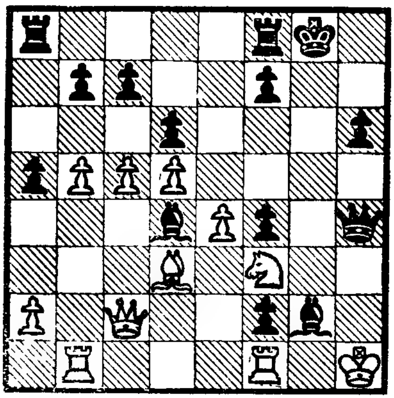
पां.	का.	पां.	का.
(१) प्या–४४;	प्या–६६	(२) प्या–४५;	प्या–५५
(३) घो–३६;	प्या×प्या	(४) घो×प्या;	घो–६३
(५) व–३५;	प्या–५४	(६) प्या×प्या;	व–५८ शह
(७) उंट–२५;	व×प्या (५४)	(८) ०–०–०;	घो×घो
(९) व–८५ शह;	रा×व	(१०) उंट–५२ दुहेरी शह;	
(११) उंट–८५ शह व मात			रा–७६

(उंटाने मात केल्यानंतरची परिस्थिती)



आकृती ७३

दुहेरी शहाचे आणखी एक उदाहरण पहा—



आकृती ७४

आ. ७४ मध्ये काळा उंट ३१ व्या घरात होता. त्याने २२ व्या घरातील प्यादे मारून शह दिला त्याच वेळी काळ्या वजीराचा अनावृत शह लागला

पांढऱ्या राजावर संकट आले. त्याने काळा उंट मारला तर काळ्या वजीराने ३२ व्या घरातून शह दिला व नंतर घोडा मारला.

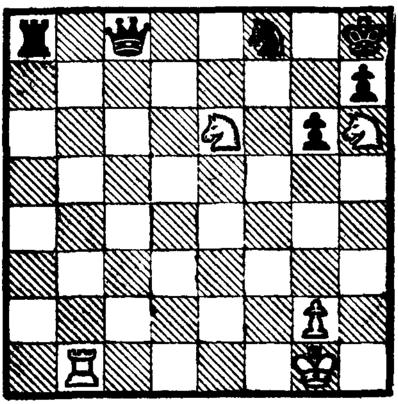
नंतर काळ्यानें पांढऱ्यावर सक्तीने मात लादली ती अशी :–

१) रा×उंट; व–३२ शह
२) रा–११; व×घो शह
३) रा–२१; व–३२ शह
४) रा–११; व–३१ शह व मात

दुहेरी शह मिळाल्यास सोंगटी, मध्ये घालून अगर शह देणारी सोंगटी मारून शह दूर करता येत नाहीं. दुहेरी शह मिळाल्यावर राजालाच चाल द्यावी लागते.

शहसत्र म्हणजे काय ?

एखादा खेळाडू जेव्हां अडचणीत सापडतो, त्याच्यावर मात होणारच अशी पटावर परिस्थिती असते अशा वेळी तो 'शहसत्र' सुरू करून डाव बरोबरीचा झाला असें मान्य करावयास लावतो.



आकृती ७५

आ. ७५ प्रमाण पटावर परिस्थिती आहे. पांढऱ्यावर नक्की मात होणार परंतु सुदैवाने त्याला परिस्थितीने हात दिला. त्याने काळ्या राजावर शहसत्र सुरू केले. म्हणजे परत परत तोच तोच शह–सतत शह–आणि काळ्यास दुसरी खेळीच करता येईना. त्याने डाव बरोबरीचा म्हणून मान्य केला. डाव असा चालला–

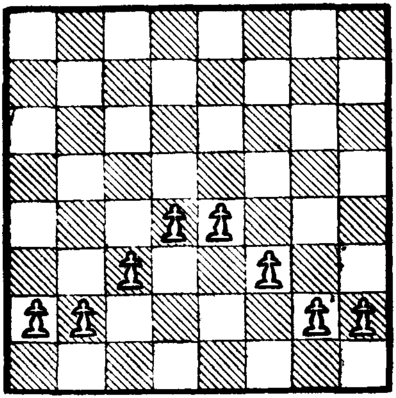
पां.	का.	पां.	का.
(१) घो–७३ शह;	रा–८२	(२) घो–६१ शह;	रा–८१
(३) घो–७३ शह;	रा–८२	(४) घो–६१ शह;	रा–८१

आणि याच खेळी पांढरा असंख्य वेळा लादू शकतो. यालाच शहसत्र म्हणतात.

पटावरील परिस्थितीला विशिष्ट वळण देण्यात प्यादी फार महत्त्वाची कामगिरी बजावतात. 'प्यादे हा या खेळाचा आत्मा आहे' असे एका श्रेष्ठ खेळाडूने (फिलिडोर) म्हटले आहे. त्याची प्रचीती अनेकदा येते. अर्थात प्याद्यांना फाजील महत्त्व कोणीहि देणार नाही.

प्यादी

प्यादी ज्या रीतीने पटावरील जागा घेतात त्यावर खेळाची पद्धत व योजनेची अंमलबजावणी अवलंबून असते. अनेकदा परिस्थिती अशी येते की खेळाचा शेवट हा कमकुवत झालेले प्यादे अगर जोरदार प्यादे यावरच अवलंबून असतो.



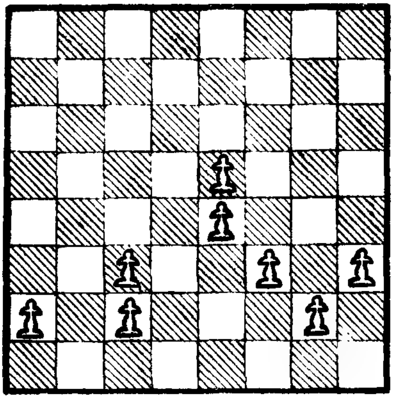
प्याद्यांची समर्थ साखळी

आकृती ७६

एक प्यादे दुसऱ्यास जोर देऊन पटावर ठाण मांडते व त्यांची एक साखळीच तयार होते तेव्हां प्यादी अत्यंत सामर्थ्यवान असतात. त्यांना स्वत:च्या रक्षणासाठी इतर मोहऱ्यांची गरज लागत नाहीं. इतकेच नव्हे तर

महत्त्वाच्या सोंगटयाना प्यादी आधारच देतात. आणि प्यादी जसजशी आठव्या घराकडे जातात तसतसे सामर्थ्य वाढत जाते.

प्याद्यांचा एकमेकांचा जोर नाहीसा होतो, ती अलग पडतात अथवा एकासमोर एक अशी येतात त्या वेळी ती कमकुवत होतात. त्यांना भारी सोंगटयांचा आधार घ्यावा लागतो. जर प्याद्यासमोर प्रतिस्पर्ध्याचे प्यादे आले तर त्या प्याद्याची चाल खुंटते व ते कमकुवत बनते. खेळ अखेरच्या अवस्थेत असतांना जी प्यादी जागच्या जागी असतात ती पण कमकुवत असतात.



कमकुवत पांढरी प्यादी

आकृती ७७

पाठ २

मारामारी

पटावर बऱ्याच सोंगट्या एकमेकांचा जोर घेऊन ठाण मांडून बसल्या असताना. प्रतिस्पर्ध्याची एखादी सोंगटी फुकटात अगर नाममात्र किमत देऊन मिळविण्याचा प्रयत्न केला जातो. पटावरील परिस्थिती आपल्या विजयासाठी अनुकूल करून घेणे हा त्यात उद्देश असतो. या मारामारीचा कधी फायदा होतो तर तोटा. अर्थात योग्य तो अंदाज घेऊनच मारामारी केली जाते.

जर आपल्या हलक्या सोंगटीस प्रतिस्पर्ध्याचे भारी मोहरे मिळत असेल म्हणजे--

(१) प्यादे देऊन उंट ,घोडा वा अन्य सोंगटी,
(२) घोडा अगर उंट देऊनहि हत्ती वा वजीर,
(३) हत्ती देऊन वजीर;
तर मारामारी करावी.

प्रत्येक सोंगटीची किमत, तिचे महत्त्व लक्षांत घेऊन पुढे दिलेली आहे ती अशी : वजीर ९ गुण; हत्ती ५, घोडा–उंट प्रत्येकी ३, प्यादे १.

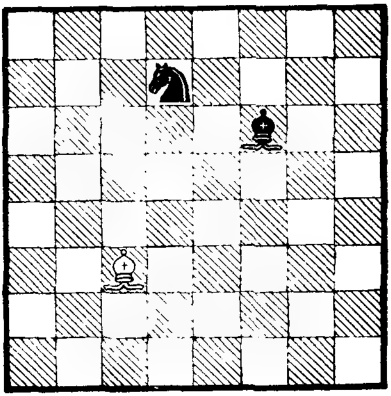
याउलट जर वजीर मारला गेला तर त्याच्या बदल्यात किमान २ हत्ती किंवा १ हत्ती व २ घोडे; किंवा १ हत्ती व २ उंट; किंवा १ हत्ती १ घोडा व १ उंट मिळालाच पाहिजे.

हत्ती मारला गेला तर किमान २ घोडे, किंवा दोन उंट, किंवा १ घोडा व १ उंट किंवा १ घोडा व ३ प्यादी, किंवा १ उंट व ३ प्यादी मिळाली पाहिजेत.

उंट वा घोडा मारला गेला तर किमान ३ प्यादी मिळाली पाहिजेत.

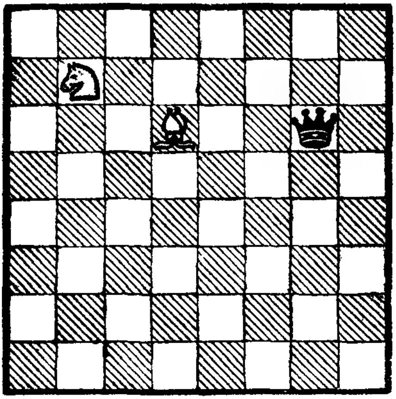
वजीराला वजीर (त्यालाच वजीरावजीरी म्हणतात); हत्तीला हत्ती; उंटाला उंट; घोड्याला घोडा; प्याद्याला प्यादे मिळाले तर मारामारी समसमान होते. त्यात नुकसान नाही.

मारामारी केव्हां करावी ?



आकृती ७८

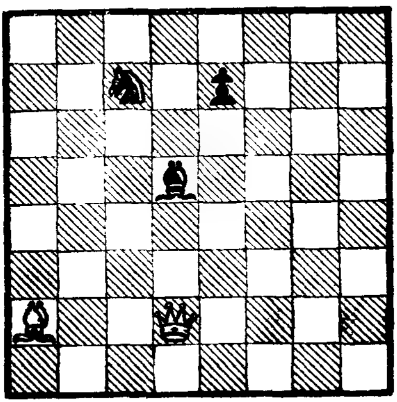
पटावर आ. ७८ प्रमाणें सोंगटया आहेत. जर पांढऱ्या उंटाने काळा उंट मारला तर नंतर काळा घोडा पांढऱ्या उंटास मारू शकतो. ही मारामारी समसमान झाली. (१) उंट×उंट; घो×उंट



आकृती ७९

पटावर आ. ७९ प्रमाणे सोंगटया आहेत. काळा वजीर पांढऱ्या उंटास मारू शकेल. परंतु नंतर पांढरा घोडा काळया वजीरास मारील. म्हणजे काळा उंट व पांढरा वजीर पटावरून दूर झाला. त्यांत काळया सोंगटया घेणाराचे नुकसान आहे. त्याने अशी मारामारी करू नये.

(१) ...व×उंट (२) घो×व



आकृती ८०

पटावर आ. ८० प्रमाणें सोंगट्या आहेत. मारामारी दोन प्रकारे होते.

(१) उंट×उंट; घो×उंट

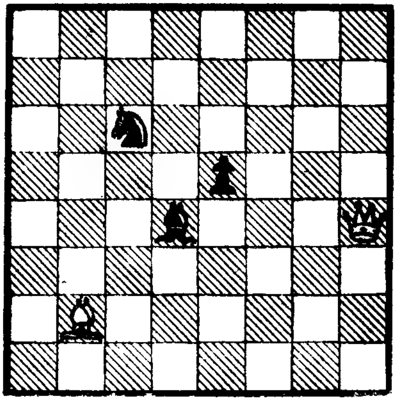
(२) व×घो

या मारामारीत एक पांढरा उंट व एक काळा उंट आणि घोडा पटावरून दूर होतो. नुकसान काळ्या सोंगट्या घेणाऱ्याचे आहे.

परंतु जर– (१) व×उंट; घो×व

(२) उंट×घो

अशी मारामारी पांढऱ्याने केली तर त्याचा वजीर व काळ्याचा एक उंट व घोडा पटावरून दूर होतो. त्यात पांढऱ्याचे नुकसान आहे. त्याने प्रथम वजीराने उंट मारू नये.



आकृती ८१

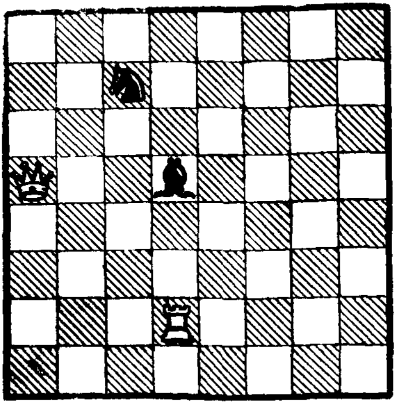
पटावर आकृती ८१ प्रमाणे परिस्थिती आहे. काळ्या उंटावर दोन पांढऱ्या सोंगट्या हल्ला करू शकतात पण उंटाला घोड्याचा व प्याद्याचा जोर आहे.

(१) उंट×उंट; घो×उंट

(२) व×घो; प्या×व

पटावरील पांढरा वजीर व उंट गेला म्हणजे १२ गुण कमी झाले तर काळ्याचे एक उंट व घोडा मिळून ६ गुण कमी झाले. मारामारी पांढऱ्या सोंगट्या घेणारास फायद्याची नाही.

आ. ८२ मध्यें काळचा उंटावर पांढरा वजीर व हत्ती हल्ला करू शकतो; आणि उंटाचे रक्षण करण्यासाठी फक्त घोडा आहे. मारामारी अशी होते–



आकृती ८२

(१) ह × उट; घो × ह

(२) व × घो

त्यात पांढरा हत्ती (म्हणजे ५ गुण) आणि काळा उंट व घोडा (६ गुण) पटावरून दूर होतात. पांढऱ्यास मारामारीचा फारच थोडा फायदा होईल.

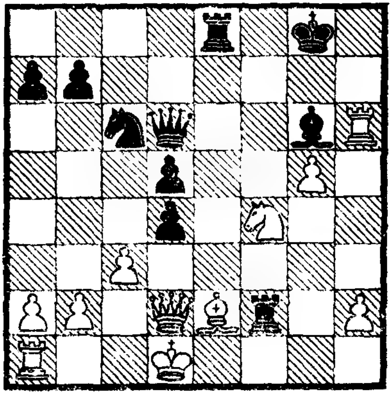
परंतु जर (१) व × उंट; घो × व

(२) ह × घो

अशी मारामारी झाली तर पांढरा वजीर (९ गुण) व काळा उंट व घोडा (६ गुण) पटावरून दूर होतात. त्यात पांढऱ्याचा तोटा आहे.

प्रतिस्पर्ध्याच्या सोंगट्याची युती मोडणे, त्याची व्यूहरचना विस्कळीत करणे, आणि पटावर आपले प्रभुत्व प्रस्थापित करणे यासाठीं सोंगट्यांची मारामारी करावी लागते.

उद:—



आकृती ८३

पटावर (आ. ८३) सोंगट्या असताना पुढीलप्रमाणे खेळ झाला.

(२४) ...हू (८४) × उंट

(२५) हू × उंट–शह्

पण या खेळीऐवजी जर ४३ व्या घरातील पांढऱ्या घोड्याने हत्ती मारला तर मग काळा पुढच्या खेळींत हत्ती– १३ ही खेळी देऊन शह् देतो.

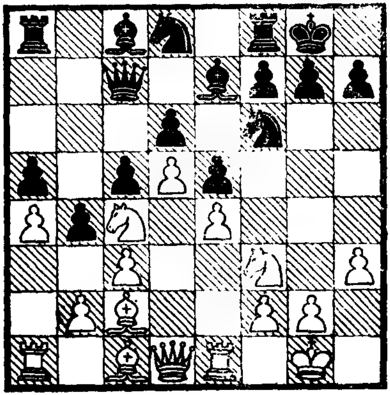
(२५)...व × ह्

(२६) व × ह्; ह × घो

या मारामारीत काळ्याला एक मोहरे जास्त मिळाले व त्याचा डाव मजबूत झाला.

मारामारीबाबत विचार करताना एखादी सोंगटी फुकटात मिळालीच पाहिजे असे नाहीं. आपली बाजू मजबूत होत असेल व पुढच्या डावास परिस्थिती अनुकूल होत असेल तर मारामारी करण्यास हरकत नाहीं.

उदा.—



आकृती ८४

पटावर आ. ८४ प्रमाणें सोंगट्या आहेत. डाव गुंतागुंतीचा बनला आहे. त्यातून सुटका करून घेण्यासाठी पांढऱ्याने मारामारीचे धाडस केले—

पां.	का.	पां.	कां.
(१६) घो (३३) ×प्या;	उंट–६८	(१७) उंट–३७;	प्या×घो
(१८) प्या–६५;	उंट×प्या	(१९) व×उंट	व×व
(२०) घो×व;	घो–७७	(२१) घो×घो;	उंट×घो
(२२) प्या×प्या;	प्या(५६)×प्या		

पट मोकळा झाला. पांढऱ्यांचे २ उंट व्यवस्थित रीतीने मैदानात आले तर त्यामानाने काळ्याची बाजू कमकुवत झाली; पुढे डाव असा झाला—

पां.	का.	पां.	का.
(२३) प्या–३३;	ह(८३)–८५	(२४) उंट–३४;	प्या–६१
(२५) ह(१४)–१५;	उंट–६६	(२६) ह(१८)–१६;	उंट–८४
(२७) रा–२३;	ह×ह	(२८) ह×ह;	ह–८६
(२९) प्या–४२;	उंट–७५	(३०) उंट–६७;	उंट–६४

	का.	पां.		का.	पां.
(३१)	उंट×उंट;	प्या×उंट	(३२)	ह–८५ शह;	ह×ह
(३३)	उंट×ह;	घो–७५	(३४)	उंट×प्या	घो–५६
(३५)	प्या–३७;	घो×प्या(३७)	(३६)	उंट×प्या	घो–४५
(३७)	प्या–५८;	काळयाने डाव सोडला			

कारण पांढऱ्या प्याद्याचा पुढे वजीर होऊ शकेल.

पाठ ३

सापळा

बुद्धिबळाच्या खऱ्या खेळाची रंगत द्वितीय अवस्थेंत असते. त्या अवस्थेत, मारामारी व एकमेकांवर कुरघोडी करण्याचा खास प्रयत्न केला जातो. 'तूं माझा घोडा फुकटात मारलास काय? थांब, मी तुझा उंट मारतो.' किंवा 'शह देतोस? थांब, मी पण तुझ्या राजाला पळवतो.' अशा प्रकारची जुगलबंदी द्वितीय अवस्थेत चालते.

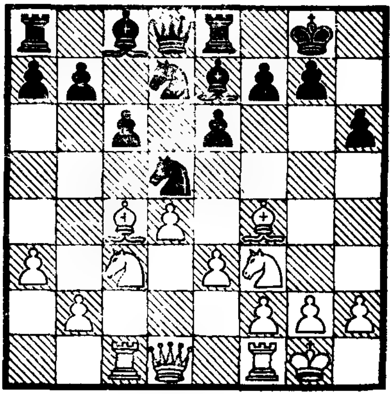
द्वितीय अवस्थेत आणखीं एक परमोच्च आनंद म्हणजे प्रतिस्पर्ध्याच्या सोंगटया सापळयात पकडून काबीज करणे, आपले हलके मोहरे देऊन प्रतिस्पर्ध्यांचे भारी जिंकणे, प्रतिस्पर्ध्यानें सापळा लावला तर तो उधळून लावणे त्याच्या डावाची रचना विसकटून टाकणे हाच तो आनंद.

हा आनंद मिळविण्यासाठी प्रतिस्पर्ध्यानें केलेली चूक ओळखता आली पाहिजे, व तिचा फायदा घेता आला पाहिजे. त्याचप्रमाणें त्याला चूक करण्यास प्रवृत्त केले पाहिजे.

प्रतिस्पर्ध्याच्या राजावर हल्ला करताना ज्या अनेक गोष्टींचा विचार करावा लागतो त्यांत, प्रतिस्पर्ध्याच्या सोंगट्या सापळ्यात अडकविणे किंवा आपल्या सोंगट्या सापळ्यात अडकू नयेत याची दक्षता घेणे ही महत्वाची गोष्ट आहे.

प्रतिस्पर्ध्याने एखादी खेळी केली तर ती त्याने का केली? याचा नीट विचार करावा. केलेल्या खेळीचा उपयोग करून तो नंतर आपली एखादी सोंगटी गोत्यात आणणार आहे काय याचाही विचार करावा.

सापळे कसे लागतात ते आता पाहा–



आकृती ८५

आ. ८५ मध्ये काळ्या सोंगट्या घेणाराने आपला घोडा ६३ व्या घरातून बेसावधपणे ५५ व्या घरात नेला. आणि नंतर पटावर वरीलप्रमाणे परिस्थिती असताना पांढऱ्याने पुढील खेळी दिल्या–

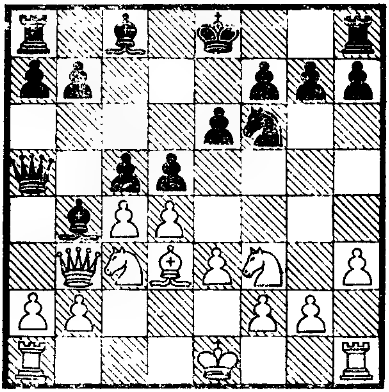
(१२) उंट×घो; प्या (६४)×उंट

(१३) घो×प्या; प्या×घोडा

(१४) उंट–७६

आणि काळा वजीर बळी पडतो.

पांढऱ्याने प्याद्याला घोडा बळी देण्याचे का ठरविले ? त्यात त्याचा काय हेतू होता याचा जर काळयाने विचार केला असता तर वजीराला धोका मिर्माण होत आहे याची त्याला कल्पना आली असती.



आकृती ८६

पांढऱ्याने ९ व्या खेळीत उंट ३५ व्या घरात नेल्यानंतर पटावर आ. ८६ प्रमाणे परिस्थिती होती. काळयाने दोन खेळींत एक मोहरे मिळविले कसे ?

(९) ...प्या–५७

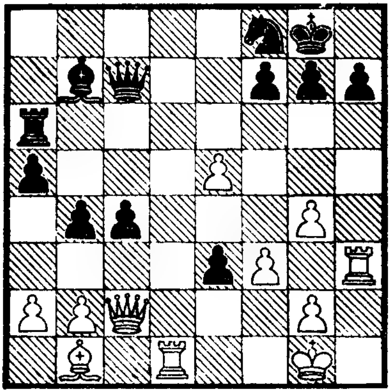
(१०) प्या×प्या (५७; प्या–४६

पुढे आलेल्या या प्याद्याला वजीर तरी मिळतो अगर उंट तरी मिळतो.

काळे प्यादे ५७ व्या घरात आले. त्याने निर्माण होणारा धोका नीट लक्षांत घ्यावयास हवा. प्याद्याची मारामारी करण्याऐवजी वजीर व उंट यांना सुरक्षित जागी कसे नेता येईल याचा विचार करावयास हवा होता.

पांढरा घोडा ५४ व नंतर ६६ व्या घरात नेऊन काळया वजीराला धोका निर्माण करता आला असता.

सापळा कसा लागतो याची आता आपण काही उदाहरण पाहू–



आकृती ८७

पटावर आ. ८७ प्रमाणे सोंगटया आहेत. सोंगटयांची संख्या व त्यांचे सामर्थ्य पाहता काळयाची परिस्थिती थोडी वाईट आहे. परंतु त्याने त्यातून मार्ग काढला. खेळी त्याचीच होती.

(१)...व×प्या (५४)

(२) व×प्या (४६); ह–६५

(३) ह×ह; प्या–२४ आणि काळा नंतर जिंकतो.

परंतु पांढऱ्याने हा सापळा ओळखला. त्याने (१)...व×प्या या खेळीस वेगळेच उत्तर दिले व डाव मारला कसा ?–

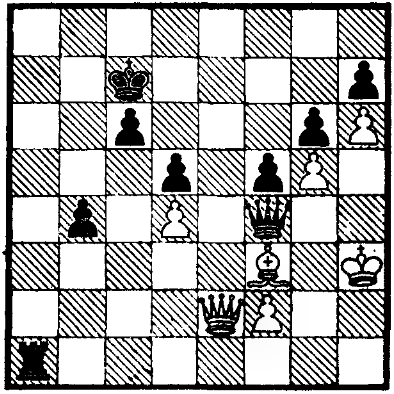
(१)...व×प्या

(२) व×प्या, शह; घो×व

(३) ह–८५ शह; घो–८३

(४) ह–८१ शहा; रा×ह

(५) ह×घो–शह आणि मात



आकृती ८८

आ. ८८ मधील परिस्थितीवरून असे दिसते की, पांढऱ्याची परिस्थिती फार बिकट आहे. सर्वसामान्य खेळाडूने डाव सोडला असता. परंतु पांढऱ्याने आपले बुद्धिचातुर्य पणास लावले. आणि पराभव न पत्करता डाव कुजवला. कसा ?–

पहिली खेळी काळयाची होती.

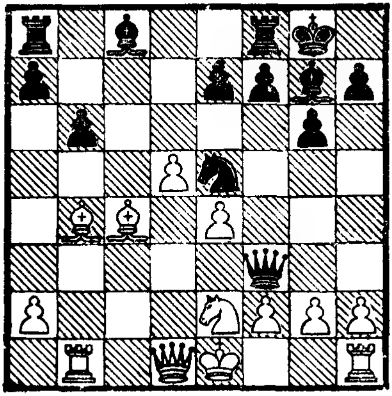
(१)...व×उंट–शह

(२) व×व; ह–३८

(३) रा–४१; ह×व

आणि आता पांढरा कोणत्या सोंगटीस चाल देणार ? पांढरा राज कोणत्याच घरात जाऊ शकत नाही. डाव कुजला.

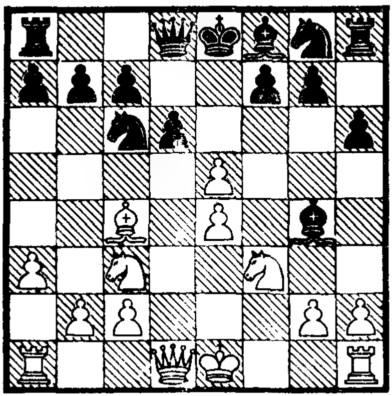
आ. ८९ पाहा. पांढऱ्याला खेळावयाचे आहे. काळा वजीर त्याला अतिशय स्वस्त किंमतीत मिळतो,– आणि त्याने तो घेतला. पण तोच मोह त्याला नडला. कसा ?–



आकृती ८९

(१) प्या × व; घो × प्या शह

(२) रा–१३; उंट ३१ शह आणि मात !



आकृती ९०

पटावर आ. ९० प्रमाणे परिस्थिती आहे. काळ्या उंटाने घोडा ठाणबंद केला आहे. खेळी त्याचीच आहे. ५४ व्या घरातील पांढरे प्यादे मारायचे तर ते प्याद्याने मारावे की घोड्याने ? असा प्रश्न आहे.

त्याने विचार केला की जर प्यादे घोडयाने मारले तर जास्त फायदा होईल, आणि तोच घोडा परत ३३ व्या घरातील घोडयावर जाईल. आणि त्याने घो × प्या ही खेळी दिली. भावी धोका त्याच्या लक्षात आला नाही.

(१) ... घो × प्या

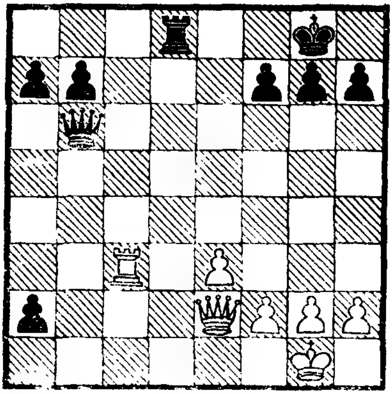
(२) घो × घो

पांढऱ्याने ही घोडचूक केली असे काळयास वाटले. पांढरा वजीर उंटाच्या तडाख्यात सरळ द्यायचा ही घोडचूकच नव्हे तर काय ?

(३) ... उंट × व

(४) उंट × प्या, शह; रा–७४

(५) घो–५५ शह आणि मात



आकृती ९१

पटावर आ. ९१ प्रमाणे परिस्थिती असताना काळया सोंगटया घेणारास खेळावयाचे आहे. तो व–१७ ही खेळी देऊन शह देईल अशी पांढऱ्याची अपेक्षा आणि नंतर— प्रत्यक्षच डाव लावू या !

(१) ... व–१७–शह;

(२) व–१३; ह–१५

(३) ह–८६ शह आणि मात

असा डाव करता येईल अशी पांढऱ्याची कल्पना, पण काळ्याने खेळातील धोका ओळखला होता. त्याच्या मनात वेगळाच विचार होता. त्याने खेळी दिली—

(१) ... व–२७

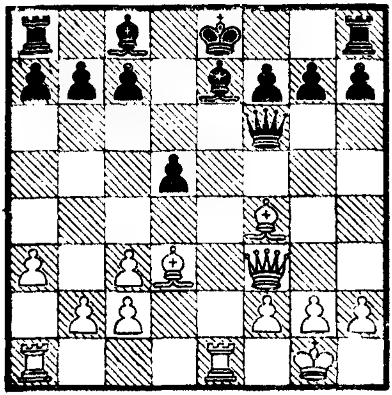
आणि पांढऱ्याने डाव सोडला

कारण

(२) व × व; ह–१५ शह व मात किंवा

(२) व–१४; व × ह;

(३) व × व; ह–१५ शह–मात



आकृती ९२

पटावरील परिस्थिती आ. ९२ प्रमाणे आहे. पांढऱ्या सोंगट्यांचा चांगला विकास झालेला आढळतो. आढळतो. काळ्याचा राजा अद्याप किल्ल्यात गेलेला नाही. तेव्हा त्याच्यावर एकदम हल्ला चढविणे पांढऱ्यास शक्य आहे.

अनुकूल परिस्थितीचा फायदा घ्यावा असे पांढऱ्याने ठरविले. त्याने एक सापळा लावला –

(१) व × प्या

काळ्या वजीरास पांढरा उंट फुकट मिळत आहे— पण त्याने विचार केला — हा उंट मोफत देण्यात पांढऱ्याचा काही हेतु आहे काय ? मी सापळ्यात सापडतो का ? माझ्या सोंगटीला कैंची लागते काय ? की एखादी सोंगटी ठाणबंद होतेय ? आणि उंट घेतला तर पांढऱ्याच्या पुढील खेळी त्याच्या लक्षात आल्या. त्या अशा—

(१) व×प्या; व×उंट

(२) उंट–५७ शह; रा–८३

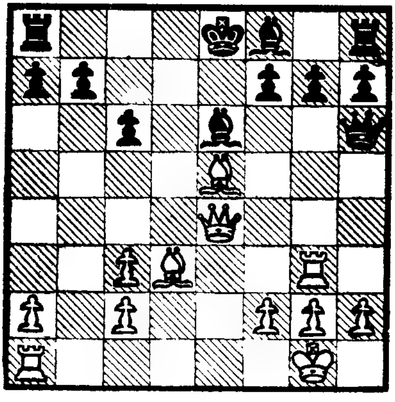
(३) व–८५ शह; उंट×व

(४) ह–८४ यात

काळ्याने हा धोका ओळखून उंट न देता प्या–६६ ही खेळी दिली.

आपला डाव फसला हे पाहून पांढऱ्याने वजीर मागे घेतला– " चला ' एक प्यादे फुकटात मिळाले. ' तेही नसे थोडके ! '

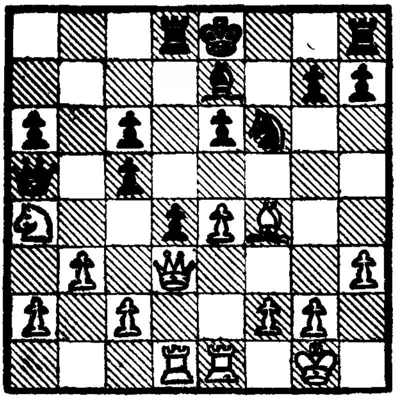
या आकृतीवरून एक गोष्ट लक्षात येते. ' मारू किंवा मरू ' अशा वृत्तीने पांढऱ्याने सापळा लावला नाही. जमलं तर एकदम ' बेस्ट ' नाही जमलं तर नुकसान काहीच नाही. उलट डावाच्या विकासास मदतच होते!



आकृती ९३

पटावर आ. ९३ प्रमाणें सोंगट्या आहेत. काळ्या राजाला किल्ल्यात जाण्यापूर्वी हैराण करण्याचा पांढऱ्याचा विचार आहे. परंतु काळ्याने राजा ताबडतोब किल्ल्यात नेला. पण थोडा अधिक विचार केल्यानंतर त्याचाही फायदा पांढऱ्याने घेतला —

(१) ह–१५; ०–०–०
(२) व×प्या, शह प्या×व
(३) उंट–६८ शह आणि मात

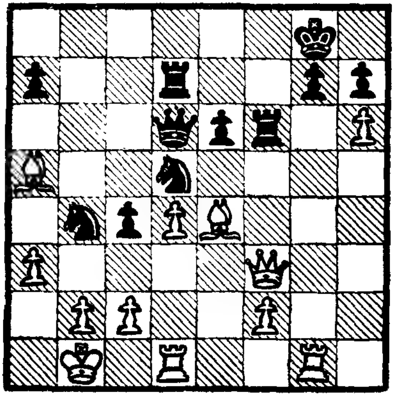


आकृती ९४

पटावर (आ. ९४) वरीलप्रमाणे सोंगट्या आहेत.
पांढऱ्याने सापळ्याची योजना तयार केली–

(१) घो–२७; व×प्या (१८)–फुकटात ?
(२) घो–४६;

आणि नंतरच्या खेळीत काळा वजीर अडकतो. पांढरा हत्ती १८ व्या घरांत आला की काळ्या वजीरास पळण्यास जागा नाहीं.



आकृती ९५

पटावर आ. ९५ प्रमाणे परिस्थिती आहे. काळयाने पांढरा वजीर मारण्याची सुसंधी दवडली नाही.

(१) प्या×प्या (७२); ह×व
(२) उंट×प्या (७१) शह; रा×उंट
(३) प्या–८२ = वजीर आणि शह; रा–६१
(४) व–६२ शह आणि मात

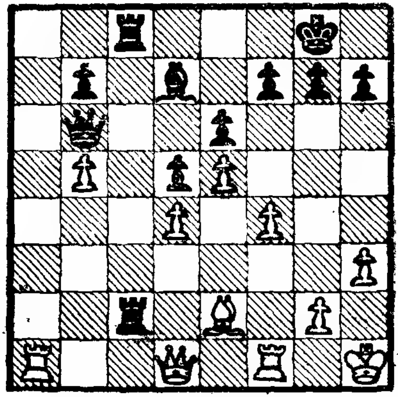
आ. ९६ मधील परिस्थितीत काळयाला १६ ते ८६ या मोकळया पट्टीचा फायदा मिळाला आहे. पण त्याला नीट खेळता आले नाही. पांढऱ्याने सापळा लावला व त्यात काळयाचा डाव गेला. ५७ व्या घरातील पांढरे प्यादे नंतर त्रास देईल. ते प्रथम घ्यावे असा त्याने विचार केला.

(१) ...उंट×प्या

डाव पुढीलप्रमाणे होईल अशी काळयाची कल्पना—

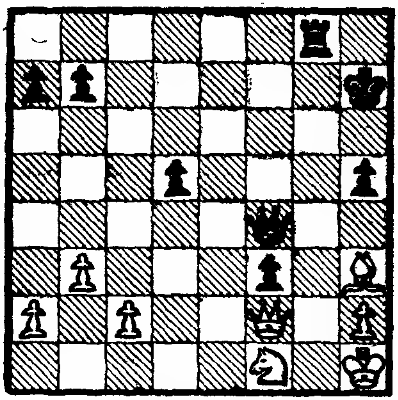
(२) ह-१७; उंट×उंट
(३) व×उंट; व×ह

पण—



आकृती ९६

पांढऱ्याची योजना वेगळीच होती.
त्यानें असा डाव मारला—
(१) ...उंट×प्या
(२) व×ह; ह×व
(३) हं–८८ शह आणि मात



आकृती ९७

अधाशीपणाने एखादी सोंगटी खाण्याच्या प्रयत्नांत डाव जातो. कसा ते पाहा— आ. ९७ प्रमाणे पटावर परिस्थितो होती. कोणत्याही परिस्थितीत पांढरा वजीर हालविणे योग्य झाले नसते. पण भलत्याच वेळी प्यादे घेण्याचा (फुकटात मिळते म्हणून) त्याला मोह झाला—

(१) व×प्या (७८); प्या–२३

(२) उंट–२२; व–३३

आता जर—

(३) उंट×व; ह–१२ शह, मात

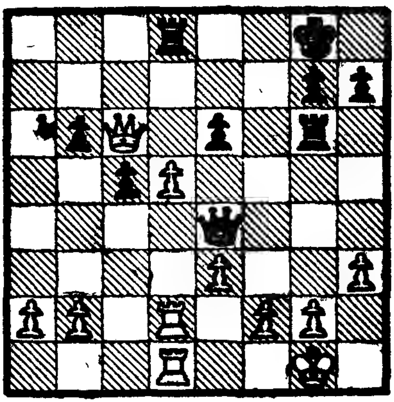
किंवा वजीर न मारता दुसऱ्या प्रकारेही डाव होऊ शकतो.

(३) घो–३२; प्या–१३ = व; शह

(४) घो×व; व×उंट, शह–मात

पांढऱ्या वजीराने प्यादे घेऊन काय साधले ?

एखादा खेळाडू प्रतिस्पर्ध्याच्या सोंगट्या सापळ्यात अडकविण्याचा किंवा त्याला फसविण्याचा प्रयत्न करतो. पण प्रतिस्पर्धी जर दर्दी असेल तर तोही आपला हिसका दाखवतो. अशा वेळी डाव खेळणारापेक्षा डाव पाहणारांनाच जास्त आनंद ! एक नमुना पाहा —



आकृती ९८

आ. ९८ मध्ये पांढऱ्याने ६४ व्या घरातील प्यादे मारले ! कारण—

[(१) ...व×प्या (२२) शह आणि मात होते ती वाचविणे या खेळीने शक्य होते.]

डाव असा झाला—

(१) प्या×प्या; व×व

(२) ह×ह शह; व–८४

(३) ह×व; शह आणि मात

तेव्हा (१) प्या×प्या ही अप्रतिम खेळी ठरते. त्या खेळीने काळा मात करू शकत नाही; उलट पांढऱ्याचीच मात होते.

हाच डाव दुसऱ्या प्रकारे होतो.

(१) प्या×प्या; ह×ह

(२) व–८४ शह आणि मात

परंतु काळा दर्दी आहे. त्याने पांढऱ्याच्या जोरदार खेळीकडे ढुंकूनही पाहिले नाही. त्याने असा डाव केला—

(१) प्या×प्या; ह×प्या (२२) शह

(२) राजा १३; ह×प्या शह

(३) ह×ह; ह×ह शह

(४) राजा २४; व×व

आणि नंतर काळा डाव जिंकतो.

वरील विविध खेळीपेक्षाही एक उत्तम खेळी पांढऱ्याजवळ आहे. आणि काळ्याला ते चोख उत्तर आहे.

(१) प्या×प्या; ह×प्या (२२)

(२) रा–११ आणि काळा डाव सोडतो.

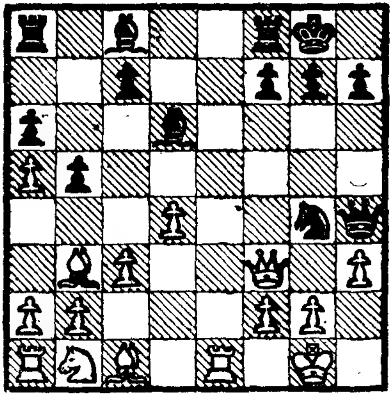
कारण—

२२ व्या घरातील काळा हत्ती बाजूस नेऊन जर वजीराचा अनावृत्त शह आला तर पांढऱ्या वजीराने काळा वजीर मारता येतो.

किंवा—

काळा हत्ती २२ व्या घरातच राहिला तर—पांढरा हत्ती×ह (८५) शह आणि नतर मात !

'शेरास सव्वाशेर' याचे आणखी एक उदाहरण पाहा. (आ. ९९)



आकृती ९९.

उभय खेळाडू जोरदार हल्ला करण्यासाठीं मोर्चे बांधून तयार आहेत. खेळी काळ्याची आहे.

(१)...घो×प्या (२३)

[जर (२) व×ह; घो×प्या (३१) शह आणि नंतर पांढरा हत्ती मरतो. परंतु पांढऱ्याला घोड्याचा जास्त धोका वाटला त्याने वजीराने घेतला नाही; घोडा घेतला.]

(२) व×घो; उंट ३२

काळ्याची ही खेळी म्हणजे पांढऱ्याने लावलेल्या सापळ्यात मान अडकविणे !

(३) व×प्या (७३) शह; ह×व

(४) ह–८४ शह व मात

परंतु काळा वस्त.द आहे. त्याने पांढऱ्याच्या दुसऱ्या व×घो या खेळीस

(२) ...उंट–२१ शह हे उत्तर दिले.

(३) रा–१३ कारण वजीरास संरक्षण हवे.

(३)...उंट–३२ आणि काळा या खेळीत फसला.

(४) व×घ्या शह; ह×व

(५) ह– ८४ शह मात

पाठ ४

योजना

योजना आखणी आणि परिस्थितीनुरूप खेळ:

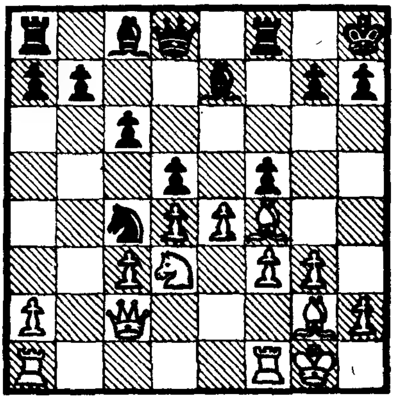
बुद्धिबळाचा खेळ खेळण्यासाठी आपण जेव्हा बसतो त्यावेळी मात करण्याच्या इर्ष्येने आपण बसतो. परंतु मात करण्यासाठी मनात काही तरी विशिष्ट योजना आखावी लागते. ती अमलात यावी लागते. त्या योजनेस प्रतिस्पर्ध्याने पायबंद घातला तर त्यालाहि तोंड देत मार्ग काढावा लागतो, सोंगट्यांना सापळा लावताना आपल्या सोंगट्या सापळ्यात अडकणार नाहीत किंवा शह देताना आपणास शह मिळणार नाही याची दक्षता घ्यावी लागते. परिस्थितीनुसार योजनेत बदल करून नवे मार्ग हाताळावे लागतात.

खेळाची सुरुवात झाल्यानंतर त्याचा प्रकार लक्षात येतो. समजा, 'रॉय लोपेझ' या पद्धतीच्या खेळीने सुरवात झाली तर त्याचा अर्थ ५४ व्या घरावर दबाव आणण्याचा पांढऱ्याचा प्रयत्न आहे हे कळते.

किंवा 'क्वीन्स गॅम्बिट' हा सुरुवातीचा प्रकार असेल तर पांढरा ५५ व्या घरावर दबाव आणू इच्छितो हे लक्षात येते.

'कॉली' पद्धतीने खेळ सुरू झाला तर पांढऱ्याला काळ्या राजाच्या विभागात ताबडतोब हल्ला करावयाचा आहे; आणि 'अलेखिन डिफेन्स मध्ये पांढरी प्यादी पुढे आणण्याचे आमिष दाखवून नंतर त्यांचा समाचार घ्यावयाचा असतो हे पण समजते.

पटाच्या मध्यभागास, या खेळात फार महत्व दिले जाते. या मध्यभागा-वर जो प्रथम नियंत्रण मिळवील त्याला मात करण्याच्या दृष्टीनें पुढे फायदा मिळतो. केंद्रावर नियंत्रण मिळविण्याकडे जर दुर्लक्ष झाले तर काय होते याचे एक उदाहरण पाहा—



आकृती १००

पटावर आ. १०० प्रमाणें सोंगट्या आहेत. काळचास १५ वी खेळी करावयाची आहे. ज्या पहिल्या खेळी झाल्या त्यावरून असे दिसते की, पटाच्या मध्यभागावर नियंत्रण मिळविण्याचा पांढऱ्याने प्रयत्न केला. तर काळ्याने आपल्या सोंगट्यांचा रोख वजीराच्या विभागावर हल्ला करण्याकडे वळविला.

नंतरचा खेळ असा झाला—

(१५)...उंट–६४

(१६) ह (१८)–१४ प्या (५३)×प्या

(१७) प्या×प्या; प्या×प्या

(१८) उंट×प्या; उंट–८२

(जर उंट हलविला नाही तर पांढरा उंट ६६ व्या घरातील प्यादे मारतो. जर काळ्या प्याद्याने उंट मारला तर पांढरा ह×उंट (६४)— आणि पांढऱ्याला एक प्यादे फुकट मिळते— 'तेही नसे थोडके !')

(१९) ह–२३; उंट–५२

(२०) व– १६; उंट×उंट

(२१) घो×उंट; व–५८

काळ्यानें वजीराच्या विभागातील हल्ल्याची योजना व्यवस्थित पार पाडीत आणली आहे परंतु पांढऱ्याने पटाच्या मध्यभागावर नियंत्रण ठेवून काळ्या राजावर हल्ला करायचा व्यूह रचला आहे. काळ्याने वजीर ५८ व्या घरात आणण्याऐवजी ७५ व्या घरात न्यावयास हवा होता, म्हणजे काळ्या राजावर होणाऱ्या हल्ल्यास तोंड देणे सुलभ झाले असते.

(२२) उंट–३५; ह(८८)–८४

(२२) ह (२३)–२४; ह×ह

(२४) ह×ह; घो– ६५

काळ्याचा डाव गेल्यात जमा आहे. पांढरा हत्ती, उंट, घोडा व वजीर काळ्या राजावर सुलभतेने हल्ला करू शकतात. काळा वजीर मात्र भलत्याच ठिकाणी येऊन पडला आहे.

(२५) ह– ५४; व×प्या (२८)

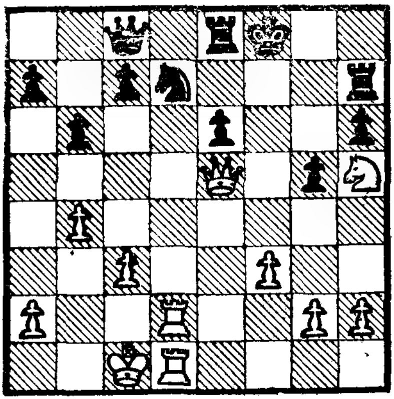
पांढरे प्यादे बळी गेले तरी हरकत नाही.

(२६) ह– ५१;

नंतरच्या खेळीत घोडा ६२ व्या घरात नेऊन शह व मात !

अनिष्ट सोंगट्या दूर करणें :

जर प्रतिस्पर्ध्याच्या राजावर हल्ला करावयाचा असेल आणि ज्या घरावर हल्ला करावयाचा ते घर प्रतिस्पर्ध्याच्या एखाद्या सोंगटीच्या नियंत्रणा खाली असेल तर ती सोंगटी कशी हालविता येईल याचा प्रयत्न करावा. त्यासाठी एखादे मोहरे पण बळी द्यावें. अनेकदा राजाचे रक्षण करण्यासाठीं असलेल्या २ सोंगट्याहि एकाच खेळीत निष्प्रभ होऊं शकतात. एक पटावरून दूर होते तर दुसरी स्थानभ्रष्ट होते. उदा:-



आकृती १०१

आ. १०१ प्रमाणे पटावर परिस्थिती आहे. पांढऱ्याने हत्तीने घोडा मारला; व काळ्या हत्तीने पांढरा हत्ती मारला. पहिल्या खेळीने एक मोहरे पटावरून दूर झाले आणि दुसऱ्या खेळीने काळ्या राजाला मदत करणारा हत्ती जागेवरून हालला.

त्यामुळे मात लवकर होते–कशी ?

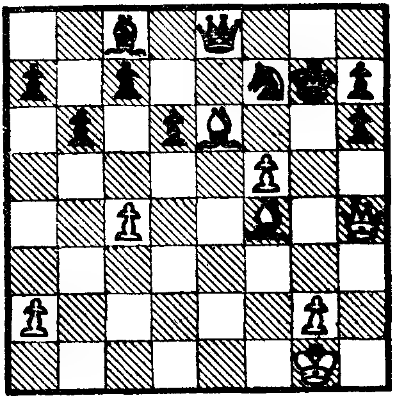
(१) ह×घो; ह×ह

(२) व–८१ शह; रा–७४

(३) व–६३ मात

पहिल्या खेळीत काळा घोडा मारला. त्यासाठी भारी मोहरे (हत्ती) दिले पण त्यामुळे ६३ वे घर (ज्यावर काळ्या घोड्याचा जोर होता) मोकळे झाले. त्या घराचा नंतर पांढऱ्या वजीरास उपयोग झाला.

असेच आणखी एक उदाहरण–



आकृती १०२

पटावर आ. १०२ प्रमाणे सोंगट्या आहेत.

पांढऱ्याने एकच मस्त खेळी दिली आणि काळ्याचा डाव गुंडाळला.

(१) उंट×प्या शह !

जर (१)...घो×उंट

(२) व–५२ शह; रा–८३

(३) व×घो, शह; रा–७४

(४) व–५२ शह; रा–८३

(५) व–६३

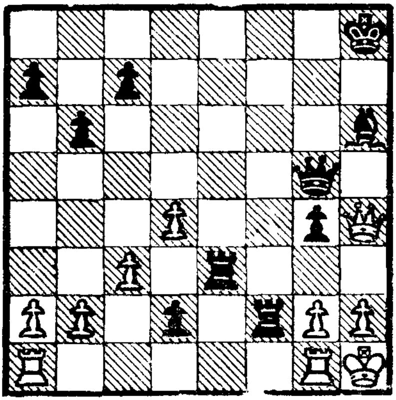
नंतरच्या खेळीत मात

किंवा

(१) उंट×प्या शह; घो×उंट
(२) व–५२ शह; रा–८१
(३) व–६१ मात

सोंगट्याची युती :

प्रतिस्पर्धी राजावर हल्ला करताना आपल्या सोंगट्यांची योजनापूर्वक युती घडवून आणता आली, त्या एकमेकांस मदत करू शकल्या तर तो हल्ला प्रतिस्पर्ध्यास नेहमीच महाग पडतो. त्याचे एक उदाहरण पाहा–

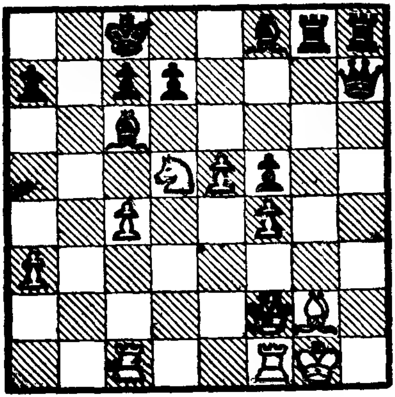


आकृती १०३

आ. १०३ मध्ये पांढऱ्या व काळ्या सोंगट्यांची संख्या प्रत्येकी १० आहे. पांढऱ्या राजाने हत्ती व दोन प्यादी यांच्या मदतीने स्वतःच्या संरक्षणाचा प्रयत्न चालविला आहे. पांढरा वजीरहि मदतीस आहे.

राजाच्या मदतीस जेवढ्या सोंगट्या असतील त्याच्यापेक्षा जास्त सोंगट्या हल्ल्यासाठी उपयोगात आणल्या तर विजय निश्चित, हे तत्त्व लक्षात घेऊन काळ्याने आपला वजीर, २ हत्ती व उंट हल्ल्यासाठी उतरविले. त्याशिवाय १ काळे प्यादे ७ व्या घरात पोहोचले आहेच. त्यामुळे काळ्याचा विजय निश्चित आहे.

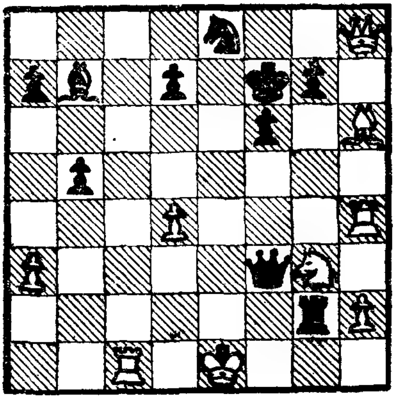
योजना कशी तयार केली जाते याची आता आणखी काही उदाहरणे पाहू—



आकृती १०४

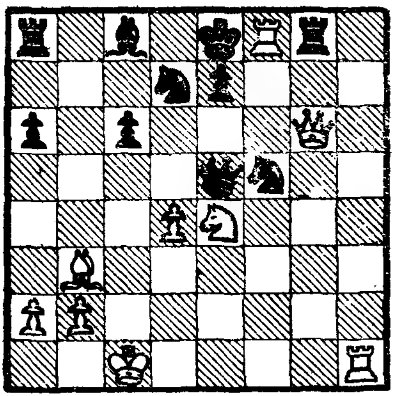
आ. १०४ मध्ये पांढरा राजा उघडा पडला आहे. म्हणून वजीर व उंटाने त्याचे रक्षण चालविले आहे. त्यावर काळ्याने योजना तयार केली. ८२ व्या घरात हत्ती ठेवून पांढरा उंट ठाणबंद केला. आता ७१ व्या घरातील काळा वजीर ८१ व्या घरातील हत्तीच्या जोरावर २१ किंवा ११ व्या घरातून शह देऊन मात करतो.

आ. १०५ मध्ये पांढरा, वजीर व उंट यांनीं काळ्या राजावर जोराचा हल्ला करण्याची तयारी केली अशीच तयारी काळ्याने पण केली आहे. परंतु फरक इतकाच की, पांढऱ्या सोंगट्यापासून रक्षण करण्याची तरतूद काळ्याने केली आहे. ८१ व्या घरातील वजीर काहीहि करू शकत नाही. उलट काळा वजीर, हत्ती व उंट यांची मात्र उत्तम युती जमली आहे. त्यांच्या तडाख्यातून काळा राजा सुटत नाही.



आकृती १०५

आ. १०६ मध्ये पांढऱ्या हत्तीने ८३ व्या घरात जाऊन राजाला शह दिला. त्याच वेळी ६२ व्या घरातील पांढऱ्या वजीराचा पण अनावृत्त शह दिला गेला. काळ्या राजास एकच खेळी शक्य आहे.

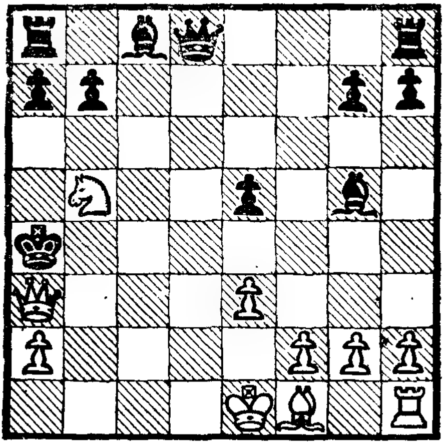


आकृती १०६

(१) ... रा × ह

नंतर

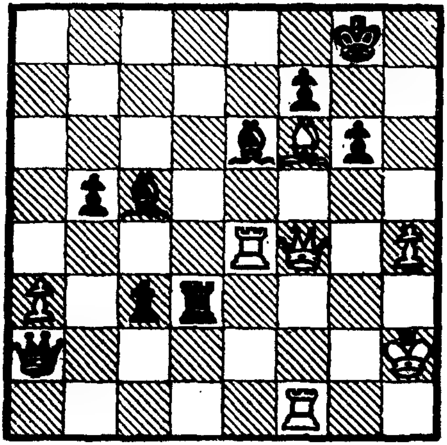
(२) व × हत्ती शह आणि मात



आकृती १०७

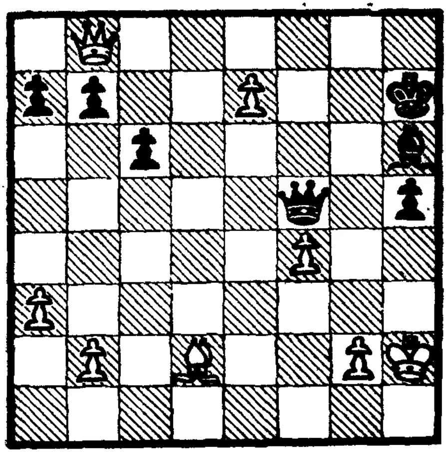
आ. १०७ मध्ये काळयाचा वजीर, दोन हत्ती, २ उंट पटावर असताना राजाला ८४ घरापासून ४८ व्या घरापर्यंत फरफटत जावे लागले. १३ व्या घरातील पांढऱ्या उंटाच्या जोरावर ५७ व्या घरात घोडा आहे आणि त्या घोड्याच्या जोरावर वजीराने ३८ व्या घरातून काळया राजास शह दिला व मात केली. सर्व काळी मातबर मोहरी चरफडत बसली आहेत.

आ. १०८ मध्ये पटावर काळयाची दोन मोहरी जास्त आहेत. त्याचा त्याला फायदा आहेच. परंतु त्याने लवकर मात करण्यासाठी वजीर, हत्ती आणि उंट यांची युती जमवून आणली. प्रथम त्याने ३५ व्या घरात काळा हत्ती ठेवून पांढऱ्या राजाचा उत्तरेचा मार्ग बंद केला. नंतरच्या खेळीत



आकृती १०८

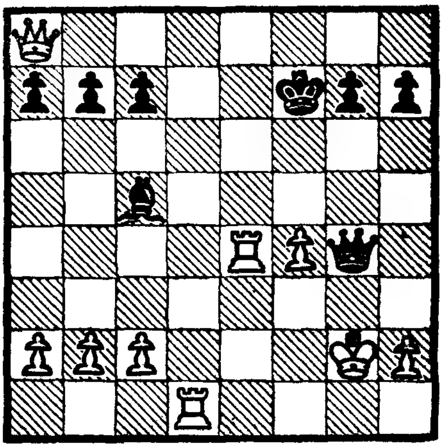
२८ व्या घरातून वजीराने शह दिला. राजाला जाण्यासाठी फक्त ११ वे घर मोकळे आहे. कारण १२ व्या घरावर उंटाचे नियंत्रण आहे. राजा ११ व्या घरात गेला की काळा हत्ती ३१ व्या घरातून शह देतो व तीच मात !



आकृती १०९

आ. १०९ मध्ये एक पांढरे प्यादे ७ व्या रांगेत पोहोचले आहे. पटावर काळ्याचा वजीर आहे. त्यामुळे प्याद्याचा वजीर (८ व्या घरात नेऊन) करणे कठीण आहे. त्यासाठी पांढऱ्याने आपला वजीर अगोदरच ८ व्या रांगेत नेऊन ठेवला. त्यानंतर प्यादे ८ व्या रांगेत नेण्यात धोका नाही.

वजीर ज्या ठिकाणी आहे तेथून तो ४३ व्या घरातील प्याद्याचे रक्षण करतो. समजा, वजीर हालवावा लागला तर एक उंट त्या प्याद्याचे रक्षण करतो. त्या प्याद्यास एवढे महत्त्व येण्याचे कारण काळा वजीर ते प्यादे मारून पांढऱ्या राजास शह देऊ शकतो.

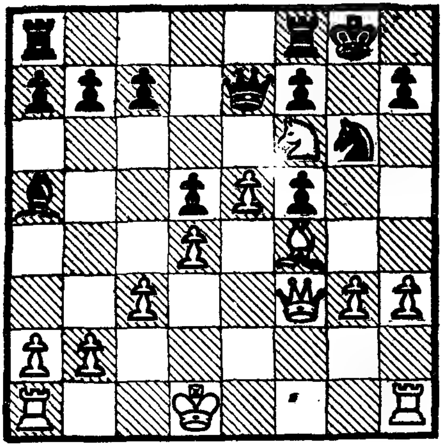


आकृती ११०

आ. ११० मध्ये पांढऱ्या वजीराने काळ्याचे दोन हत्ती घेतले आहेत. पण तिकडे दुर्लक्ष करून काळ्याने आपली ठरलेली योजना यशस्वी केली.

४२ व्या घरातून वजीराने पांढऱ्या राजास शह दिला. राजाला हालण्यास फक्त ११ व १३ हीच घरे आहेत. जर राजा ११ व्या घरात गेला तर वजीर पांढरा वजीर ३३ व्या घरात जाऊन शह व मात. राजा १३ व्या घरात

गेला. प्रथम वजीराने ३३ व्या घरातून शह आणि नंतरच्या खेळीत २३ व्या घरातून मात.



आकृती १११

पटावरील परिस्थिती नीट पाहा. पांढऱ्याने योजनाबद्ध खेळ चालविला आहे.

त्याने ६३ व्या घरातून घोड्याने शह दिला. जर राजा ७२ व्या घरात आला तर उंटाने ६१ व्या घरातून शह. राजाने उंट मारला की वजीराचा ५१ व्या घरातून शह. राजा परत ७२ व्या घरात जातो. नंतर ७१ व्या घरातील प्यादे मारून शह व मात.

समजा, राजा ८१ घरात गेला. तर मग पांढरा वजीर ५१ व्या घरात आणि नंतरच्या खेळीला मात.

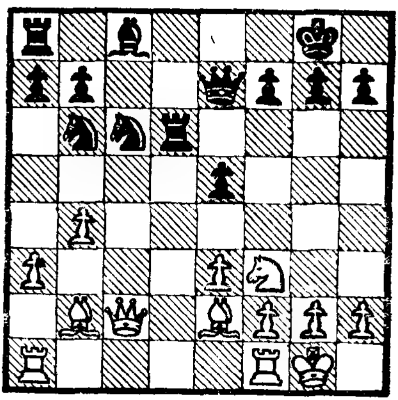
योजना व ती अंमलात आणणे :

प्रतिस्पर्ध्यावर मात करण्यासाठी आपण मनात काही विशिष्ट योजना आखतो. परंतु तीच योजना विशिष्ट खेळीनंतर तडीस जाईल याची खात्री कधींच देता येणार नाही. कारण आपली योजना प्रतिस्पर्ध्याच्या लक्षात येणे शक्य असते व ती उधळवून लावण्यासाठी तोहि त्याच्या बुद्धीचे बळ वापरू शकतो.

दुसरे असे की, सर्वच्या सर्व खेळी आपल्या डोक्यात असू शकत नाहीत. डावाची कल्पना आपल्याला पायरी-पायरीने येते. सुरवातीच्या खेळीनंतर डावाबाबत पुसट अंदाज करता येतो. डाव साधा आहे की गुंतागुंतीचा ? ही गोष्ट सुरुवातीच्या खेळीवरून समजू शकते. आणि त्यानुसार योग्य अशी योजना आपण तयार करू शकतो. ती योजना तयार केल्यानंतर शेवटपर्यंत ती व्यवस्थित पार पडेलच असे मात्र नाही. मध्येच प्रतिस्पर्ध्याच्या काही खेळीने आपली योजना बारगळते व असेल त्या परिस्थितीत आपल्याला नवा मार्ग शोधावा लागतो. याचाच अर्थ केवळ एकाच योजनेने डाव जिंकता येत नाही.

योजना आखल्यानंतर जर सुरुवातीला काही प्रमाणात ती यशस्वी ठरली तर डाव आपणच जिंकणार असे समजून हुरळून जाऊ नये. कारण प्रतिस्पर्ध्याची एखादी सोंगटी प्रथम फुकट मिळाली तरी नंतरच्या खेळात तो आपली सोंगटी फुकटात घेणार नाही असे थोडेच आहे ?

याबाबत आपण आता एखाद्या डावाच्या आधारानेच चर्चा करू या !



आकृती ११२

आ. ११२ मधील परिस्थितीची जरा बारकाईने पाहणी केल्यास असे दिसते की हा डाव गुंतागुंतीचा नाही.

जी मारामारी झाली तीत उभयतांच्या सारख्याच सोंगट्या गेलेल्या आहेत.

काळचा राजाचे प्यादे चौथ्या घरात तर पांढऱ्या राजाचे प्यादे तिसऱ्या घरात आहे.

पटाच्या मध्यभागावर पांढऱ्या सोंगट्यांचे जास्त प्रभुत्व आहे.

काळयाच्या सर्व सोंगट्या मैदानात आलेल्या नाहीत, परंतु पांढऱ्याने आपल्या सर्व सोंगट्या मोकळ्या करून घेतल्या आहेत.

काळचा उंटाने आपली मूळची जागा सोडलेली नाही. त्यामुळे काळचा हत्तीच्या हालचालीचा मार्ग खुंटला आहे.

एक काळा घोडा ६६ व्या घरात आहे. खेळाच्या तत्त्वानुसार ते ठीक आहे. परंतु त्याला पांढऱ्या प्याद्यापासून धोका आहे. पांढरे प्यादे जर ५७ व्या घरात दिले तर घोडा हालवावा लागतो. आणि तो हालविण्यास पटावर योग्य असे घर नाही.

६५ व्या घरात काळा हत्ती नेण्याची घाई झाली. त्यापूर्वी काळा उंट बाहेर आणावयास हवा होता.

याउलट पांढऱ्या सोंगट्यांची रचना व्यवस्थित आहे. आणखी दोन खेळी देऊन तो हत्तींना मोक्याच्या जागी आणील. आणि त्याच्या सर्व सोंगट्यांचा पूर्ण विकास होऊन त्याची परिस्थिती काळचा सोंगट्यांपेक्षा जास्त मजबूत होईल.

पटावर वरीलप्रमाणें सोंगट्या आल्या आहेत. आतां पांढऱ्यासमोर पहिला विचार म्हणजे हत्ती एकमेकांच्या जोरात पटाच्या मध्यभागी किंवा इतर मोक्याच्या चौकोनात नेणे.

तर काळयासमोर ५४ व्या घरातील प्यादे कसे वाचवावयाचे हा विचार आहे. कारण पांढरे प्यादे जर ५७ व्या घरात आले तर ६६ व्या घरातील

घोडा उठवावा लागतो. आणि त्यामुळे ५४ व्या घरातील काळ्या प्याद्याचा जोर जातो.

जर ५४ व्या घरातील प्याद्यास जोर देण्यासाठीं दुसरे प्यादे **६३ व्या** घरात दिले तर पुढीलप्रमाणें खेळी होण्याची शक्यता आहे.

(१)...प्या–६३

(२) प्या–५७; घो–८५ (तेवढेच घर आहे.)

(३) प्या–४८

आणि नंतर उंट ३८ व्या घरात येऊन काळा हत्ती व वजीर यांना धोका निर्माण होतो.

याचा अर्थ काळ्या सोंगट्यांना मोक्याची घरे मिळालेली नाहीत.

आतां दुसऱ्या प्रकाराने हा डाव खेळून पाहू–

(१) ...प्या–६८

(२) प्या–४८; घो×प्या (४७)

(३) व–३७

आणि आता परत ५४ व्या घरातील काळे प्यादे धोक्यात येते. तेव्हा या प्रकारच्या खेळी पण उपयोगी नाहींत. आता आणखी एक मार्ग उरतो–

(१) ...प्या–४४

पण त्यामुळे ३७ व्या घरातील पांढऱ्या उंटाला तिरपा मार्ग मोकळा होतो व तो वजीराच्या मदतीने ७२ व्या घरातील प्याद्यावर येऊन थडकतो

काळे प्यादे ६३ व्या घरात देऊन कमकुवत प्याद्यास जोर देणे शक्य आहे. परंतु पांढरा उंट ४६ व्या घरात आला तर ते प्यादे हलविता येणार नाही. म्हणजे मिळणाऱ्या जोराचा उपयोग नाहीं.

एकूण असे दिसते की काळ्याने खेळी देण्यात चूक केली व ती निस्तरणे त्याला कठीण जात अ हे.

म्हणून आपण जी खेळी देतो तिचे परिणामहि लक्षांत घेतले पाहिजेत.

थांबा ! घाबरण्याचे कारण नाहीं. या परिस्थितीतूनहि मार्ग आहे. **५४** व्या घरातील प्यादे वाचविण्याचा मार्ग सोडून द्या.

६५ व्या घरातील हत्ती हा फार उपयुक्त ठरणार आहे. त्याला ६२ व्या घरात न्या. आतां परिस्थिती बदलली. कारण तो हत्ती ७२ व्या घरातील प्याद्याचे रक्षण करतो. आणि नंतर काळा उंट ३१ व्या घरात आणता आला तर ?

यावरून आणखी एक सिद्धान्त तयार होतो तो म्हणजे–

एखादे प्यादे अगर मोहरे वाचविता येत नसेल तर त्याचा नाद सोडून द्या. त्यासाठी व्यर्थ वेळ घालवू नका. पहिली जी बरीवाईट योजना असेल ती स्थगित करून असा एखादा मार्ग त्वरित शोधा की त्यामुळे, पूर्वी झालेली हानी भरून निघेल व खेळ आपल्या काबूत येईल.

वरील आकृतीत ६५ व्या घरातील हत्ती विचित्र ठिकाणीं आहे असें कदाचित वाटेल. परंतु तो राजाच्या विभागात नेण्यासाठीच तेथे आणला आहे. त्याला महत्त्वाचे कार्य पार पाडावयाचे आहे हे आपल्या लक्षात थोड्याच वेळात येईल.

पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराच्या योजनेचा आपण विचार केला. आता काळ्याच्या योजनेचा विचार करू. जर काळ्याने पुढीलप्रमाणें सुरुवात केली–

(१)...प्या–४४
(२) घो–४५; ह–६२
(३) घो×घो

आतां काळ्याला हा घोडा हत्तीने हत्तीनेच घ्यावा लागतो. तो ७७ व्या घरातील प्याद्याने घेतला तर प्यादे कमकुवत होते. हत्तीने घेतला तर त्याला मूळची मोक्याची जागा सोडावी लागते.

(३) ...ह×घो
(४) व–२५

आता परत काळा हत्ती ६२ व्या घरात नेऊन मूळ योजनेकडे वळता येते.

(४)...ह–६२

आतां पांढऱ्याला एक महत्त्वाची खेळी तावडतोब द्यावी लागेल. ती म्हणजे

(५) ह(१३)–१५

आणि नंतरच्या खेळीत वजीर ८५ व्या घरात नेऊन शह

(५)...उंट–३१

(६) प्या–३२

काळचाची पहिली योजना अंशत: सफल झाली, पण अद्याप समाधान-कारक परिस्थिती नाही. कारण काळा घोडा भलत्याच ठिकाणी पडलेला आहे. त्याचप्रमाणे ८८ व्या घरातील हत्ती अद्याप गप्प आहे.

यातून मार्ग काढण्यासाठी आता काळचाला इतर अनेक मार्गांचा विचार करावा लागेल.

आता काळा आपली योजना जरा बदलतो. त्याची कारणे नंतर पाहू—

(६)...उंट– ६४

या खेळीनंतर काळा घोडा पुढच्या खेळीला ४८ व्या किंवा ५५ व्या घरात आणता येतो. जर घोडा ४८ व्या घरात दिला तर २७ व्या घरातील उंट धोक्यात येऊ शकतो. तो उंट मोक्याच्या जागी असल्याने घो×उंट ही मारामारी काळचास फायद्याचीच ठरते.

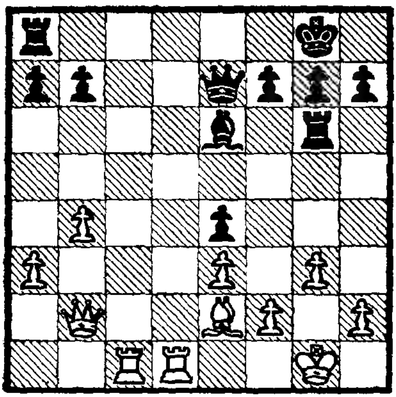
(७) व– ४५

६२ व्या घरातील काळा हत्ती दूर करता आला की राजावर थेट हल्ला!

(७)...घो– ४८

(८) ह (१८)– १६; घो × उंट

(९) व×घो

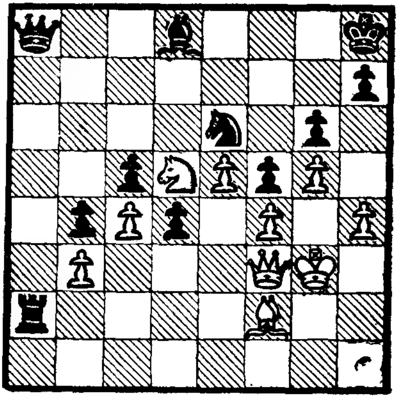


आकृती ११२

आकृती ११३ पाहा. वजीराने घोडा घेतला, पट बराच मोकळा झाला. परंतु काळयाच्या मार्गात अद्यापि अडचणी आहेत. ८८ व्या घरातील हत्ती अद्याप मैदानात यावयाचा आहे. ४४ व्या घरातील प्यादे पण कमकुवत आहे.

आता डावाच्या रचनेबाबत थोडा विचार करू.

आपण जेव्हा खेळी देतो तेव्हा आपला प्रतिस्पर्धी पण आपल्या खेळी-मागील हेतूचा विचार करतो. आपला हेतू त्याच्या लक्षात येऊ शकतो. आपली योजना उधळून लावण्यासाठी प्रतिस्पर्धी कोणती खेळी देईल व त्या खेळीला आपण काय उत्तर द्यायचे याचा पण आपणास विचार करावा लागतो. जर आपला हेतू लपविता आला तर उत्तमच. त्यासाठी एखादी दिशाभूल करणारी खेळी द्यावी. हे कसे शक्य आहे? जरा कठीण वाटते नाही? पण प्रयत्न करावयास काय हरकत आहे? आपण आता तसा प्रयत्न करून पाहू या.



आकृती ११४

पटावर आ. ११४ प्रमाणे सोंगटया आहेत.

२० खेळी झालेल्या आहेत. नंतर खेळ असा झाला—

(२१) ह– ३५; ह– २७

(२२) उंट– १२; व– १८

(२३) उंट– २३; ह– १७

टीप : आ ११४ मध्ये १५ व्या घरात पांढरा हत्ती हवा आहे.

या खेळीवरून पांढऱ्याने ३ खेळी मूर्खासारख्या दिल्या असे वाटते. त्या खेळींना कोणते महत्व होते ? त्या खेळींना काळा वजीर व हत्ती पांढऱ्या सोंगट्यांच्या विभागात मुसंडी मारणार आहे. पण जरा बारकाईने विचार करा—

पांढऱ्याने मूर्खासारख्या खेळी दिल्या असे जे आपणास वाटते तो मूर्खपणा नाही. प्रतिस्पर्ध्याची दिशाभूल करण्यासाठी त्याने त्या खेळी दिल्या. काळा वजीर काळ्या राजापासून दूर आणावयाचा पांढऱ्याचा हेतू होता तो त्याने साधला. आणि नंतर मनात आखलेली प्रभावी हल्ल्याची योजना तडीस नेली. कोणती योजना ?—

(२४) घोडा– ६३; ह–११

(२५) व–७७; घो–७२

(२६) व–७३; ह–१२ शह

(२७) रा–३३

उंटाने हत्ती फुकटात मिळतो, पण तो घेतला तर हातातोंडाशी आलेला विजय दुरावतो. म्हणून प्रथम पांढऱ्याने राजा सुरक्षित जागी नेला. त्याला आता वजीराची भीती नाही. त्यानंतर पांढरा वजीर ८२ व्या घरात जाऊन शह देतो व मात होते.

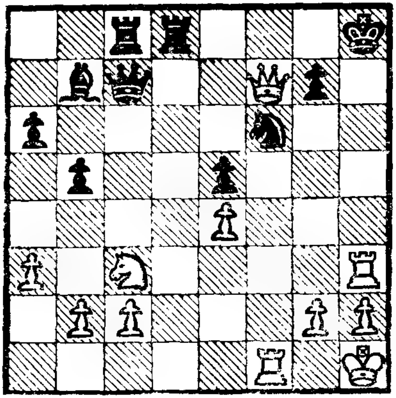
सक्तीच्या खेळी :

आपण म्हणू तशा खेळी करणे प्रतिस्पर्ध्यास भाग पाडणे यालाच सक्तीच्या खेळी म्हणतात.

आ. ११५ मध्ये पांढऱ्या हत्तीने शह दिला त्यानंतर काळ्यास काही खेळी (सक्तीच्या) करणेच भाग पडते. त्या खेळी पांढऱ्याच्या मनाप्रमाणेच आहेत.

(१)...घो– ७१ शह दूर केला.

(२) व– ६२



आकृती ११५

आणि नंतर काळचान कोणतीही खेळी केली तरी पांढरा वजीर शह देऊन मात करतो.

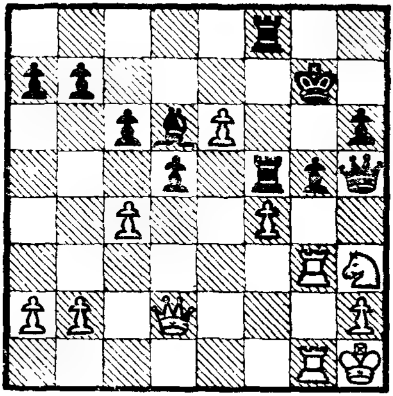
परिस्थितीचा फायदा कसा घ्यावा ? :

प्रतिस्पर्ध्याने एखादी चूक केली, कमकुवत खेळी केली तर तिचा योग्य तो फायदा ताबडतोब उठविला पाहिजे. अशा वेळी प्रश्न असा पडतो की जी मनातील योजना पटावर अमलात आणण्याचा प्रयत्न केला जात आहे ती सोडून, प्रतिस्पर्ध्याच्या चुकीचा फायदा उठविण्यासाठी दुसऱ्याच खेळी द्यायच्या काय ? याचे सरळ उत्तर असे आहे की, तुमच्या मनातील योजना कितपत साकार झाली आहे ?

२–३ खेळींनंतर तुम्ही निश्चित मात करण्याची परिस्थिती निर्माण करू शकत असाल तर प्रतिस्पर्ध्याच्या कमकुवत खेळीकडे संपूर्ण दुर्लक्ष करा.

जर तुमची योजना सफल होण्यास १०–१२ खेळी अवकाश असला तर योजना थोडा वेळ बाजूस ठेवून प्रतिस्पर्ध्याच्या चुकीचा फायदा उठवून घ्या. कारण जर तुमची योजना काही कारणाने फलद्रूप झाली नाही तर प्रतिस्पर्ध्याच्या कमकुवत डावाचा तुम्हांला फायदा मिळेल. आणखी काही योजना आखता येतील.

याबाबत आता जरा तपशीलवार विचार करू.



आकृती ११६

डावाच्या २० खेळी झाल्यावर पटावर आ. ११६ प्रमाणे सोंगट्या होत्या. पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराने राजाच्या विभागात जोरदार हल्ला केला आहे. काळ्या राजाची परिस्थिती बिकट आहे. नंतर खेळ असा झाला—

(२१) घो×प्या; उंट×प्या

काळ्याने जर हा घोडा घेतला तर तो वजीरास मुकतो.

(२२) व–३६ शह; ह (८३)–६३

(२३) घो–४४ अनावृत्त शह; उंट×ह

(२४) ह×उंट शह; रा–८१

(२५) व×ह शह; ह×व

(२६) ह–८२ शह; रा×ह

(२७) घो×ह शह;

नंतर घोड्याच्या कैचीत काळा वजीर मरतो.

ज्या खेळी झाल्या त्यावरून आपल्या लक्षात कोणती गोष्ट येते ?

(१) पांढऱ्या घोड्याची इतर सोंगट्यांशी उत्तम युती झाली आहे.

(२) काळा वजीर ५१ व्या घरात असुरक्षित अवस्थेत आहे.

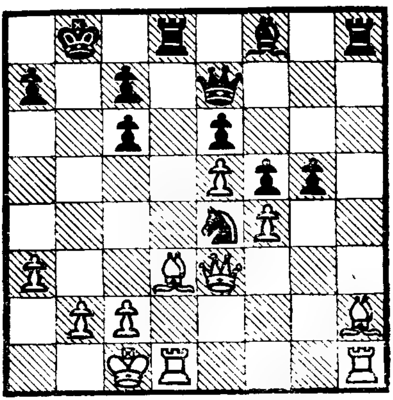
वस्तुत: पांढऱ्या सोंगट्या घेणाराने पुस्तकी ज्ञानाप्रमाणे खेळ चालविला होता. त्याच्या सिद्धान्तानुसार 'राजाच्या घोड्याची पट्टी (१२ ते ८२) मोकळी करून घेऊन तेथून राजावर हल्ला चढवा.'

परंतु काळा वजीर कमकुवत अवस्थेत आहे हे लक्षात येताच त्याने आपला मूळ बेत जरा बाजूस ठेवला व मिळालेल्या संधीचा फायदा घेण्याचे ठरविले.

वरील उदाहरणावरून आणखी एक गोष्ट लक्षात येते व ती म्हणजे मूळ बेतास अगर योजनेस धक्का न लावता पांढऱ्याने खेळी दिल्या आहेत. कारण वजीरास पेचात टाकण्यासाठी दिलेल्या या खेळींचा, पुढे त्याच्या मूळ योजनेस उपयोग होणार आहे.

अशा खेळी अनेकदा द्याव्या लागतात पण तसे करताना मूळ योजनेपासून विचलित होऊं नये. त्यात मोठे बदलही शक्य तो करू नयेत. त्याचप्रमाणें प्रतिस्पर्ध्याच्या कमकुवतपणाचा फायदा घेण्यासाठी आपण ज्या खेळी करतो त्यांचा अ पणास कितपत फायदा होणार आहे याचा पण नीट विचार करावा.

आता आणखी एक उदाहरण पाहा—



आकृती ११७

आ. ११७ मधील परिस्थिती नीट पाहा—आपणास काय आढळते ?

(१) पांढरा राजा सुरक्षित जागी नाहीं;

(२) पांढरा वजीर पण सुरक्षित जागी नाही;

(३) काळा राजा उघडा पडला आहे;

(४) २१ व्या घरातील उंट १२ व्या घरात आला तर पांढरा वजीर ७८ व्या घरातील काळे प्यादे मारून शह देतो व नंतर मात होते.

प्रत्यक्ष खेळ कसा झाला ते पाहा—

(१८)...व×प्या

(१९) प्या×व; उंट×प्या शह

(२०) रा–१७ (एकच जागा); घो–३६ शह

(२१) रा–१८–राजा जवळ जवळ ठाणबंद झाला आहे.

या परिस्थितीचा आणखी फायदा कसा उठवायचा ?

सर्वसामान्य खेळाडूला सुचणार नाही अशी एक आकर्षक खेळी आहे—

(२१) ...उंट २७ शह;

(२२) रा×उंट; घो×ह शह (आणि पांढऱ्या वजीरास धोका)

या खेळी योजताना एक धोका दिसतो तो म्हणजे पांढऱ्या हत्तीला दुसऱ्या हत्तीचा जोर आहे. तेव्हां हा जोर प्रथम नाहीसा करता येईल का ते पाहिले पाहिजे.

आणि त्यासाठी जरा वेगळ्या खेळी द्या.

सुरवातच अशी करा—

(१८) ...ह (८१)×उंट

(१९) ह×ह; व×प्या

(२०) प्या×व; उंट×प्या शह

(२१) रा–१७; घो–३६ शह

(२२) रा–१८; उंट–२७ शह

(२२) रा×उंट; घो×हत्ती शह

आणि पांढरा वजीर घोड्याच्या कैचीत सापडतो.

प्रतिस्पर्धी संकटात आहे, विजयश्रीने त्याच्याकडे पाठ फिरविली, आहे अशा परिस्थितीत अनेकदा आपल्या विजय मिळण्याऐवजी डाव बरोबरीचा होतो अबर आपलाच पराभव होतो. याचे मुख्य कारण प्रतिस्पर्धी हलकेच एखादे प्यादे पुढे सारतो किंवा कमी महत्त्व असलेल्या सोंगटीत चाल देतो. त्याच्या खेळीला फाजील महत्त्व देऊन त्या खेळीचे परिणाम टाळण्याचा आपण प्रयत्न करतो. आणि त्यासाठी, तडीस जात असलेली आपली योजना अर्धवट सोडतो.

प्रतिस्पर्ध्याने ज्या मोहऱ्याला चाल दिली ते फुकट मिळत असले तरी त्याचा आपणास त्वरित फायदा आहे का ? आणि आपल्या योजनेस दूर ठेवून ते जिंकणे इष्ट आहे का याचा विचार केला पाहिजे.

प्रतिस्पर्ध्याने अनपेक्षित अशी चाल दिली तर प्रथम स्वतःला चार प्रश्न विचारावेत—

(१) आपली योजना प्रतिस्पर्ध्याच्या लक्षात आली नाही ना ?

(२) त्याच्या खेळीने आपल्या महत्त्वाच्या सोंगटीस धोका आला आहे काय ?

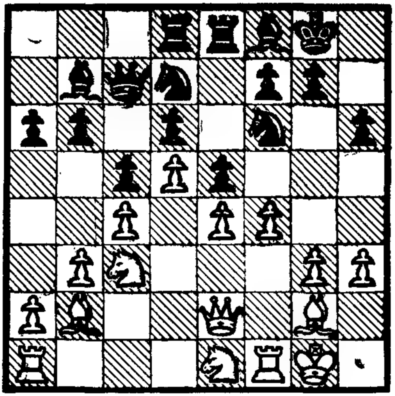
(३) आपल्या सोंगट्या मजबूत जागी असून त्या भावी योजना पार पाडू शकतील का ?

(४) प्रतिस्पर्ध्याने दिलेल्या खेळीचा फायदा आपला विजय होण्यास उपकारक ठरणार आहे काय ?

आता याच गोष्टींचा एखादे उदाहरण घेऊन विचार करू.

आ. ११८ मधील परिस्थिती नीट पाहिली तर असे दिसते की पांढऱ्याने केन्द्रस्थानी असलेल्या घरावर वर्चस्व प्रस्थापित केले आहे. त्याच्या सोंगट्यांचा रोख काळ्या राजाला धडक देण्याचा आहे.

या परिस्थितीत काळ्याने ४३ व्या घरातील पांढरे प्यादे घ्यावे की नाही ? जर ते घेतले नाही तर त्याला नंतर ५३ व्या घरात चाल मिळते. नंतर दुसरे प्यादे (पांढरे) ४२ व्या घरात जाते व अशा रीतीने प्याद्यांची राजाच्या विभागात पाचर बसते.



आकृती ११८

पण जर ४३ व्या घरातील प्यादे घेतले तर पांढरा आपल्या प्याद्यास ५४ व्या घरात चाल देतो. कसे ते पाहा—

(१) ...प्या×प्या (४३)

(२) प्या—५४; प्या×प्या (५४)

(३) प्या—६५ आणि काळा उंट नंतर मारता येतो.

या खेळीमुळे पांढरे प्यादे (६५) बलशाली होते म्हणून पांढऱ्याच्या खेळी समर्थनीय ठरतात.

परंतु काळ्याने एक मजेशीर खेळी केली तो खेळ असा झाला—

(१) व—३१; प्या×प्या

(२) प्या×प्या; प्या—५७ (चलाखी ?)

आता पांढऱ्यापुढे प्रश्न पडला की ५७ व्या घरातील प्यादे मारावे काय ? ते मारले तर डाव कसा होईल ?

(३) प्या×प्या; प्या×प्या

(४) घो×प्या; व—६७

(५) घो—३६; प्या—४६ अनावृत्त शह

आणि काळ्याला एक प्यादे मिळते– त्याचा डाव पांढऱ्याइतकाच मजबूत होतो.

ही गोष्ट लक्षात घेऊन पांढऱ्याने आपली मूळ योजनाच पुढे रेटली.

त्याची योजना अशी–

(१) व–३३; प्या×प्या (४३)

(२) प्या×प्या; प्या–५७

(३) प्या–५४; प्या–४७ (आणखी एक चलाखी)

या खेळीने पांढऱ्यास एक प्यादे मिळते.

(४) प्या×घो; प्या×घो

(५) प्या×प्या; प्या×उंट

(६) प्या×उंट = वजीर शह; रा×व

(७) ह–१७; नंतर काळे प्यादे मिळते. पांढऱ्याचा डाव कोणत्याहि प्रकारच्या खेळीनंतर मजबूतच राहतो. पटावर त्याची पकड कायम आहे. काळ्याने दिलेल्या दोन खेळी– प्या ५७ व प्या ४७– त्याने लक्षात घेण्याचे कारण नाही.

परंतु त्याची गफलत झालीच– खेळी अशा झाल्या–

(१) व–३३; प्या×प्या (४३)

(२) प्या×प्या; प्या–५७

(३) प्या–५४; प्या–४७

(४) घो–४८; प्या×प्या

(५) प्या–६५; व×प्या

(६) व×उंट; प्या–४४

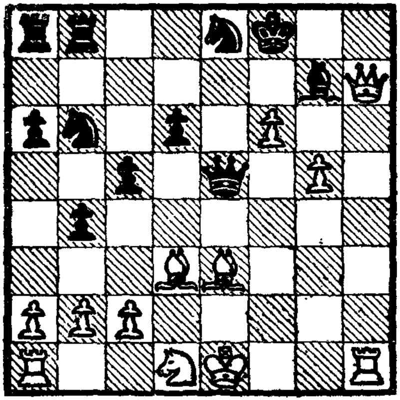
पांढरा वजीर अडकून पडला आणि डावावर काळ्याचे वर्चस्व आले. ७७ व्या घरातील काळा उंट घेण्याचा मोह पांढऱ्याला महाग पडला.

पाठ ५

परिस्थितीचा फायदा कसा घ्यावा ?

परिस्थितीजन्य वर्चस्व :

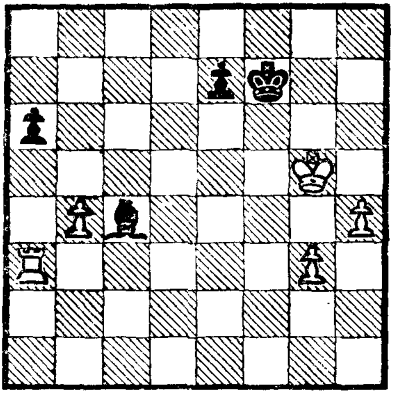
पटावर अनेकदा आपले एखादे मोहरे जास्त मारले गेलेले असते तेव्हा सिद्धान्त (पुस्तकी) असे सांगतो की आपला डाव गेला. पण पटावर अशी काही परिस्थिती असते की एखादे मोहरे कमी असूनही आपले खेळावर वर्चस्व असते. असे परिस्थितीजन्य वर्चस्व असेल तर सोंगटी गेल्याचे मुळीच दुःख नाही. विजय आपलाच आहे. आता याबाबत काही उदाहरणे पाहू.



आकृती ११९

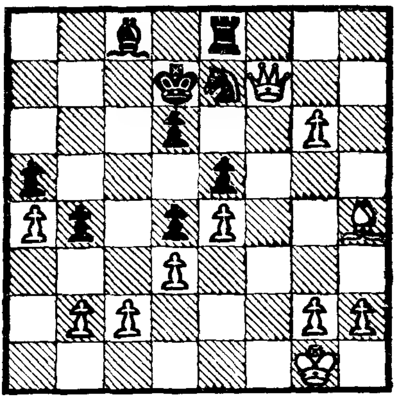
आ. ११९ मध्ये एक पांढरे प्यादे ६३ व्या घरात व दुसरे ५२ व्या घरात आहे. पांढरा वजीर व हत्ती एकाच पट्टीत आहे. काळ्याने खेळा॰ वयाचे आहे. तो उंट वाचवू शकत नाही. नंतर प्यादी पुढे सरकतात. त्यांना मागून जोर देण्यास उंट मोकळे आहेतच. काळ्याचे दोन्ही हत्ती अडकून पडले आहेत आणि निष्क्रिय अवस्थेत आहेत.

पुढे सरकलेली प्यादी किती प्रभावी असतात त्याचप्रमाणे सोंगट्या एक-मेकांच्या जोरात कशा न्याव्यात हे वरील आकृतीवरून समजून येते.



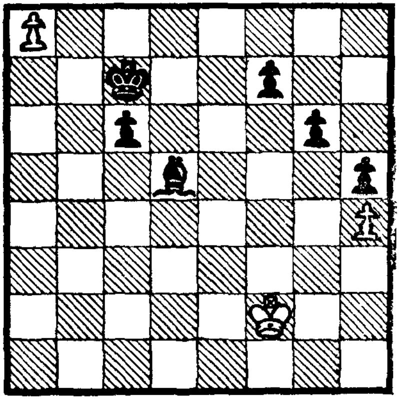
आकृती १२०

आकृती १२० मध्ये पटावर पांढऱ्या ५ व काळ्या ४ सोंगट्या आहेत. पांढरा हत्ती व ३ प्यादी विरुद्ध काळा उंट २ प्यादी. उंट जास्त त्रास देऊ लागला तर तो हत्तीने मारावयाचा. त्यासाठी हत्ती पण मेला तरी चालेल. नंतर मग ३२ व ४७ घरातील प्याद्यांपैकी एकाचा वजीर होतो व पांढरा डाव जिंकतो.



आकृती १२१

आ. १२१ मधील पटावरील परिस्थिती पाहता काळा वजीर मारला गेला आहे त्याऐवजी काळा हत्ती व घोडा आहे. पांढरी सर्व प्यादी पटावर आहेत तर काळी प्यादी फक्त ५ आहेत. एक पांढरे प्यादे ६ व्या घरात पोहोचले आहे अशा परिस्थितीत काळ्याने डाव न सोडला तरच नवल !



आकृती १२२

आ. १२२ मध्ये काळ्याकडे ४ प्यादी व उंट दिसतो तर पांढऱ्याकडे फक्त दोन प्यादी दिसतात. परंतु एका प्याद्याचा (८ व्या घरातील) वजीर होतो आणि नंतर तो इतर काळ्या सोंगट्यांचा समाचार घेतो आणि विजयी होतो.

विभाग चौथा

अंतिम अवस्था

खेळाच्या द्वितीय अगर मधल्या अवस्थेत दोघे प्रतिस्पर्धी एकमेकांवर कुरघोडी करून खेळावर वर्चस्व मिळविण्याचा प्रयत्न करतात त्यासाठी, मोर्चे कसे बांधतात, मारामारी कशी करतात याचे सविस्तर विवेचन आपण यापूर्वी केले आहे.

आता खेळाची तिसरी आणि शेवटची अवस्था कशी असते हे आपण पाहणार आहोत.

या अवस्थेत ज्या खेळाडूकडे जास्त सोंगट्या असतील तो प्रतिस्पर्ध्याला शह देऊन मात करू शकतो. किंवा कमी सोंगट्या पटावर असणारा खेळाडूही प्रतिस्पर्ध्यावर विशिष्ट परिस्थितीत मात करू शकतो.

खेळाच्या द्वितीय अवस्थेत ज्याचा खेळ कमकुवत झाला त्याला आपले सारे कौशल्य पणास लावण्याची संधि अंतिम अवस्थेत मिळते. तो कमी सोंगट्या हाताशी असतानाही डाव उलटवतो, किंवा बरोबरी करतो, अगर डाव कुजवण्यास यश मिळवतो.

खेळाच्या अंतिम अवस्थेत पटावरील बहुतेक सर्व मोहरी मारली गेलेली असतात. खेळाच्या सुरुवातीला पटावर ३२ सोंगट्यांची गर्दी दिसते परंतु अंतिम अवस्थेत तो मोकळ्या मैदानासारखा वाटतो. राजा, काही प्यादी व एखादे दुसरे मोहरे उभय बजूंच्या पटावर असते तेव्हा खेळाची अंतिम अवस्था सुरू होते.

या अवस्थेपर्यंत वजीर सहसा पटावर राहात नाही.

पटावर वकीर नसल्याने खेळाडूची फार मोठी डोकेदुखी कमी होते व राजाच्या संरक्षणाबाबत तो फारशी काळजी करत नाही.

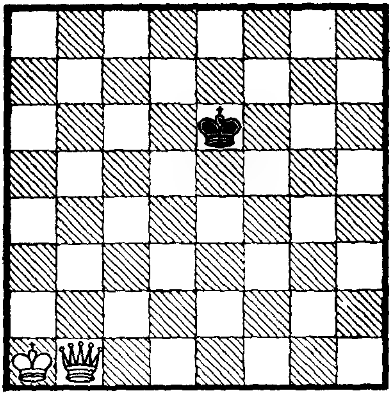
दुसरी गोष्ट म्हणजे खेळाच्या सुरुवातीला व मधल्या अवस्थेत राजा फारशी हालचाल न करता दिल्या घरी स्वस्थ असतो. परंतु अंतिम अवस्थेत तो आपल्या लोकांच्या मदतीसाठी मैदानात उतरतो व प्रत्यक्ष चढाईत भाग घेतो.

पटावर कमी सोंगट्या असताना डाव कसे होतात ते आता आपण प्रत्यक्षच पाहू.

पाठ १

या प्रकरणात विविध सोंगट्याच्या सहाय्याने (प्याद्यांशिवाय) एकट्या राजावर मात कशी करता येते हे पाहू.

१) राजा व वजीर वि. राजा :



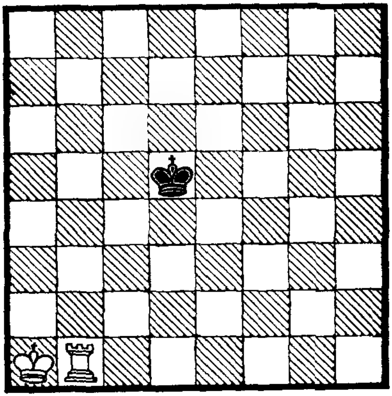
आकृती १२३

पद्धत– पांढरा राजा काळ्या राजाच्या दिशेने नेणे व वजीराने पट्ट्या अडवीत काळ्या राजाच्या हालचाली मर्यादीत करणे वजीराच्या सहाय्याने कमीत कमी ९ खेळीत मात करता येते.

१) रा– २७; रा– ५५
२) रा– ३६; रा– ५४
३) व– ६२; रा ४३
४) रा– ४५; रा– ३३
५) व– ५२; रा– २३
६) व– ४२; रा– १४
७) रा– ३४; रा– १३
८) व– ७२; रा– १४
९) व– १२ शह व मात.

वजीराच्या सहाय्याने मात करताना डाव कुजण्याची (स्टेलमेट) अनेक वेळा शक्यता असते. तेव्हा डोळयात तेल घालून वजीराच्या हालचाली केल्या पाहिजेत.

२) राजा व हत्ती वि. राजा:



आकृती १२४

पध्दत :– वजीराच्या सहाय्याने जशी मात होते. तशीच पद्धत हत्तीलाही लागू आहे. सर्वसाधारणपणे हत्तीने १६ खेळीत राजावर मात लादता येते.

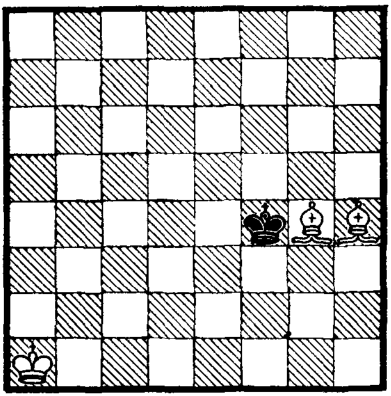
उदा. १) रा– २७; रा– ४५
२) रा– २६; रा– ४४
३) रा– ३६; रा– ५४
४) रा– ४६; रा– ४४
५) ह– १४ शह; रा– ५३
६) रा– ४५; रा– ४३

जर राजा ६३ व्या घरात नेला तर पांढरा हत्ती ५४ व्या घरात येतो व काळ्या राजाच्या हालचालींस आणखी मर्यादित करतो.

७) ह– १३ शह; रा– ५२
८) रा– ४४; रा– ६२

९) रा– ५४; रा ५२
१०) ह– १२ शह; रा– ४१
११) रा– ५३; रा– ३१
१२) रा– ४३; रा– २१
१३) ह– ३२; रा– ११
१४) रा– ३३; रा २१
१५) रा– २३; रा– ११
१६) ह– ३१ शह व मात

३) राजा व दोन उंट वि. राजा :



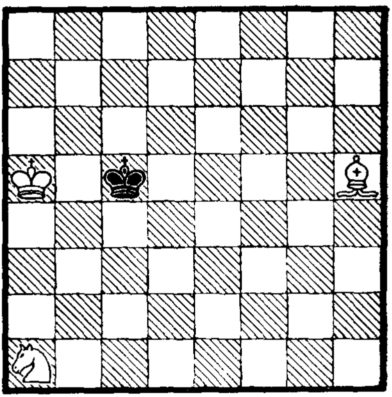
आकृती १२५

पध्दत– राजास दोन उंटांच्या सहाय्याने कोपऱ्यात ढकलणे व नंतर आपला राजा जवळ आणणे. दोन उंटांनी १८ खेळीत मात करता येते.

१) उंट– १५; रा– ३४
२) रा– २७; रा– २५
३) उंट– २६; रा– ३४
४) रा– ३६; रा– ३३
५) रा– ४५; रा– ४२

६) उंट– १४; रा– ३३
७) उंट– ३५; रा– ४३
८) उंट– ४४; रा– ५२
९) रा– ५४; रा– ४२
१०) उंट– २३; रा– ५२
११) उंट– ५३; रा– ६१
१२) रा– ६३; रा– ५१
१३) उंट– ६४; रा– ६१
१४) उंट– ४२; रा– ७१
१५) रा– ७३; रा– ६१
१६) उंट– ३४ शह; रा– ७१
१७) उंट– ५३ शह; रा– ८१
१८) उंट– ४५ शह व मात.

४) राजा उंट व घोडा वि. राजा :



आकृती १२६

वजीराच्या सहाय्याने १०–१२ खेळीत सहज मात करता येते हे आपण पाहिले परंतु उंट व घोडा यांच्या सहाय्याने मात करण्यास अतिशय कष्ट पडतात. कमीत कमी ३३ खेळी तरी ही मात होण्यास आवश्यक आहेत.

मात करण्याची पद्धत

प्रथम राजा एका कोपऱ्यात ढकलणे. वरील परिस्थितीत समजा आपण काळ्या राजास काळ्या रंगाच्या कोपऱ्यात ढकलले तरी आपला उंट पांढऱ्या घरांतून फिरणारा असल्याने काळ्या कोपऱ्यात मात होणार नाही. त्यासाठी राजाला पांढऱ्या कोपऱ्यांतच नेले पाहिजे जर उंट काळ्या घरातून फिरणारा असेल तर राजा काळ्या कोपऱ्यातच ढकलला पाहिजे. तरच मात होईल.

	पां.	का.
१)	......	रा–६६
२)	घो–३७;	रा–६५
३)	रा–५७;	रा–५५
४)	उंट–७३ शह;	रा–५४
५)	रा–५६;	रा–६३
६)	उंट–४६;	रा–५४
७)	घो–२५;	रा–४३
८)	रा–६५;	रा–५३
९)	उंट–३५ शह;	रा–६३
१०)	घो–३३;	रा–७३
११)	रा–५४;	रा–७२
१२)	घो–५२;	रा–८२
१३)	रा–६३;	

योजनेचा पहिला टप्पा आता पूर्ण झाला आहे. आता या राजास ११ व्या किंवा ८८ व्या घरात न्यावयाचे आहे.

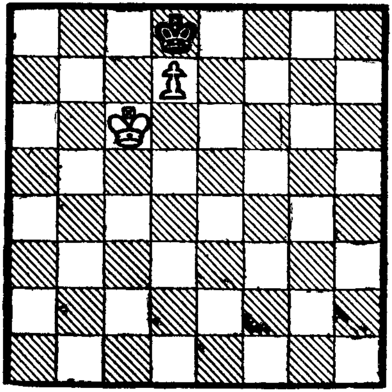
१३)	रा–८३
१४) घो–७३;	रा–८२
१५) उंट–५३;	रा–८३
१६) उंट–७१;	रा–८४
१७) घो–५४;	रा–८५
१८) रा–६४;	रा–७६
१९) घो–७५;	रा–७७

[जर... रा–६६   २०) उंट–३५ आणि राजा पुन्हा मागे ढकलला जातो.]

२०) उंट–३५;	रा–६६
२१) उंट–६८;	रा–७६
२२) उंट–५७;	रा–८५
२३) घो–६७;	रा–७६
२४) घो–५५ शह;	रा–८५
२५) रा–६५;	रा–८६
२६) रा–७४;	रा–७७
२७) रा–७५;	रा–८७
२८) उंट–६८;	रा–७८
२९) उंट–८६;	रा–८७
३०) घो–७४;	रा–७८
३१) रा–७६;	रा–८८
३२) उंट–७७ शह;	रा–७८
३३) घो–६६ शह व मात	

पाठ २

राजा आणि प्यादे



आकृती १२७

आ. १२७ पाहा. पटावर एक पांढरे प्यादे ७ व्या रांगेत गेले आहे. ते जर ८ व्या रांगेत गेले की त्याचा वजीर होईल व नंतर मात करणे शक्य होईल. आता खेळी काळ्या राजाची आहे. तो फक्त ७४ व्या घरातच जाऊ शकतो.

(१) ... रा-७४

(२) रा-७६

आणि आता काळ्या सोंगट्या घेणारा पराभव मान्य करील.

कारण पांढरा राजा ८५ व्या घरावर नियंत्रण करीत आहे त्यामुळे प्यादे तेथे बिनधोकपणे येईल व त्या प्याद्याचा वजीर होईल.

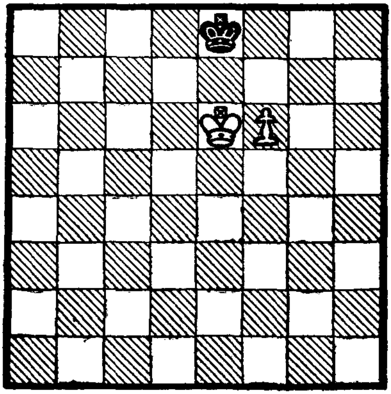
परंतु समजा, त्याच आकृतीत पहिली खेळी काळ्याची नसून पांढऱ्याची आहे. मग काय होईल ? डाव बरोबरीचा होईल.

कारण पांढरा राजा ६५ व्या घरातच द्यावा लागेल. त्या घराशिवाय राजा कुठेही दिला तर पांढरे प्यादे मारले जाते.

राजा ६५ व्या घरात गेल्यानंतर काळ्यास खेळावयाचें आहे. तो काय खेळणार? त्याला राजा हालविण्यास जागा नाही. कारण ८४ व ८६ घरावर पांढऱ्या प्याद्याचे नियंत्रण आणि ७४–७६ या घरावर पांढऱ्या राजाचे नियंत्रण. शिवाय प्याद्याला राजाचा जोर म्हणून ते मारता येत नाहीं.

राजास सरकण्यास जागा नाही आणि शह नाहीं म्हणजेच डाव कुजला. म्हणजे बरोबरीचा झाला.

आता दुसरे उदाहरण पाहा.



आकृती १२८

पटावर आ. १२८ प्रमाणे सोंगट्या आहेत. काळ्यास खेळावयाचे आहे. दोन्ही राजे एकाच पट्टीत समोरासमोर आहेत.

काळ्याने राजा ८३ व्या घरात नेला तर (२) प्या–७३ आणि पांढरा विजयी होतो. कारण नंतर काळ्यास दुसरी खेळी देण्यास ७२ वे घर आहे.

परंतु—

जर प्रथम पांढऱ्यास चाल द्यावयाची असेल तर डाव बरोबरीचा होतो.

(१) रा–५४; रा–७३

(२) रा–५३; रा–८३

(३) रा–६४; रा–८४

डाव बरोबरीचा होतो.

दुसरा एक प्रकार–

(१) रा–५४; रा–७३

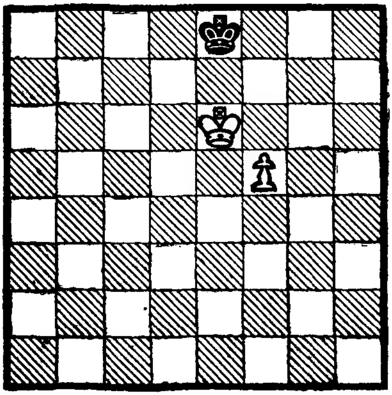
(२) रा–५३; रा–८४

(३) रा–६४; रा–८३

(४) प्या–७३; रा–७२

(५) रा–७४

आणि पांढरा जिंकतो.



आकृती १२९

पटावर आ. १२९ प्रमाणे सोंगट्या आहेत.

जर पांढऱ्याला प्रथम खेळावयाचे असेल तर–

(१) प्या– ६३

आणि काळ्याचा पराभव होतो. (कसा पराभव होतो याची चर्चा यापूर्वीच्या आकृतीवर केलीच आहे.) पण पटावर वरीलप्रमाणे सोंगट्या असताना जर काळ्याची खेळी असेल तर ?

तर डाव बरोबरीचा होतो.

कसा ?

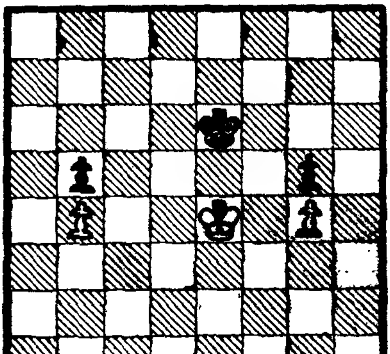
(१) ... रा– ८३
(२) प्या–६३; रा–८४
(३) प्या–७३; रा–८३ डाव बरोबरीचा झाला.

दुसरा एक प्रकार—
(१) ... रा– ८३
(२) रा–६३; रा–८४
(३) रा–७२;

पांढरे प्यादे ८३ व्या घरात जाऊन त्याचा वजीर होणार असल्याने राजाने त्या घरावर अगोदर नियंत्रण मिळविले आणि प्याद्याचा माग बिनधोक केला. आता प्यादे एकेक घर पुढे सरकून आठव्या घरात सरळ जाते.

आ. १३० मध्ये पटावर उभयतांच्या सारख्या सोंगटचा आहेत. परंतु परिस्थिती अशी आहे की जर काळा खेळणार असेल तर तो पराभूत होतो. कसा ?—

(१) ... रा–६५
(२) रा–५३; रा–५५
(३) रा × प्या; रा–४६
(४) रा–४३; रा×प्या
(५) प्या–५२; रा–३८



आकृती १३०

आता दोन्ही प्यादी ८ व्या घरात जाण्यास मोकळी झाली पण कोणते प्यादे अगोदर पोहोचणार हे महत्त्वाचे आहे. पांढरे प्यादेच लवकर ८ व्या घरात जाणार.

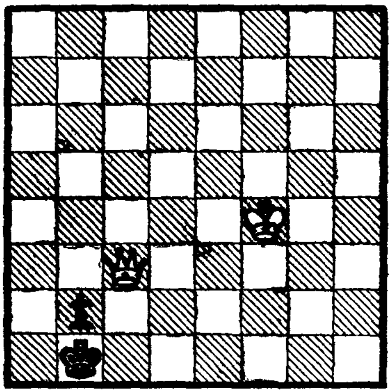
(६) प्या–६२; प्या–४७

(७) प्या–७२; प्या–३७

(८) प्या–८२ = व; प्या–२७

पांढऱ्याचा वजीर अगोदर झाला असला तरी काळे प्यादे पण वजीर होण्याच्या तयारीत आहे. परंतु पांढरा वजीर आपले सामर्थ्य पणास लावून डाव जिंकतो–

(९) व–८७; रा–२८
(१०) व–७८ शह; रा–३७
(११) व ६७–शह; रा–२६
(१२) व–५६ शह; रा–२५
(१३) व–४७ शह; रा–२६
(१४) व–४६ शह; रा–२५
(१५) व–३७; रा–१६
(१६) व–३६ शह; रा–१७



आकृती १३१

पटावर आ. १३१ प्रमाणे परिस्थिती आली.

(१७) रा–३४; रा–२८

(१८) व–२६; रा–१८

(१९) व–४८ शह; रा–१७

(२०) रा–३५

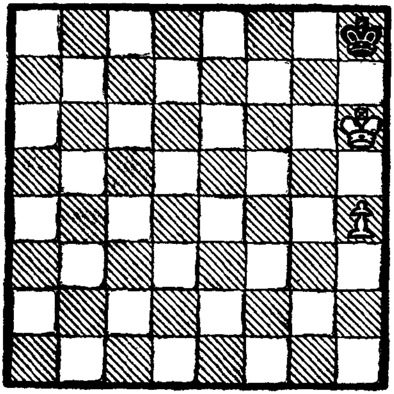
(जर राजा २५ व्या घरात दिला तर डाव कुजण्याचा धोका)

(२०)...रा–१६

(२१) व–२६ शह व मात

हत्तीच्या पट्टीतील प्यादे

हत्तीच्या पट्टीतील प्यादे अनेकदा डाव कुजवते.



आकृती १३२

पटावर आ. १३२ प्रमाणे परिस्थिती असताना पांढरा जिंकू शकत नाही. कारण प्यादे ज्या ८१ व्या घरात जाऊन वजीर होणार ते घर काळ्या राजाने अडविले आहे. समजा, प्रथम काळा खेळणार असेल तर–

(१) ...रा–८२

(२) रा–६२; रा–८१

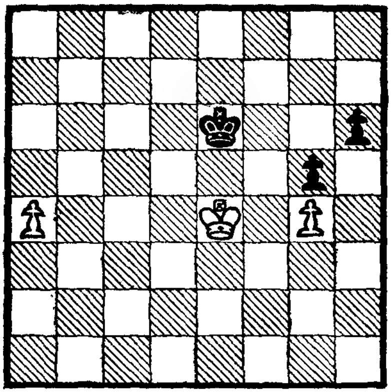
(३) प्या–५१; रा–८२

(४) प्या–६१; रा–८१

(५) प्या–७१;

आणि डाव कुजला.

दूरवर असलेले गतिमान प्यादे



आकृती १३३

दूरवर असलेले गतिमान प्यादे फारच प्रभावी ठरते. आ. १३३ मध्ये उभयतांकडे सारख्याच सोंगट्या आहेत. परंतु ४८ व्या घरातील प्यादे प्रभावी ठरणार आहे.

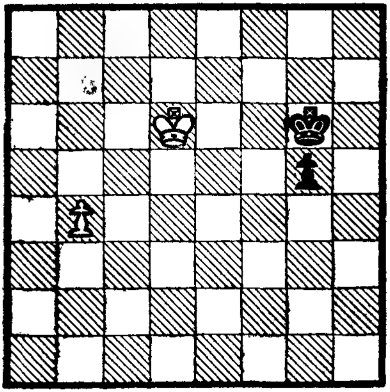
खेळ कसा होतो ते पाहा–

(१) प्या–५८; रा–६५

(२) रा–५३; रा–६६

काळ्या राजाला पुढे सरकणारे प्यादे मारावेच लागते पण तोपर्यंत पांढरा राजा २ काळ्या प्याद्यांचा काटा काढतो आणि ४२ व्या घरातील प्याद्याचा वजीर बनतो.

आ. १३४ मध्ये उभयतांच्याकडे सारख्या सोंगट्या आहेत. परंतु पांढरे प्यादे काळ्या राजापासून दूर व गतिमान आहे. त्यामुळे त्या प्याद्याला काळा राजा अडविणार नाही. तसा प्रयत्न करण्याऐवजी तो आपल्याच प्याद्याचा वजीर करण्याचा प्रयत्न करील.



आकृती १३४

खेळ असा होईल–

(१) प्या–५७; प्या–४२

(२) प्या–६७; प्या ३२

(३) प्या–७७; प्या–२२

(४) प्या–८७ = व; प्या–१२ = व

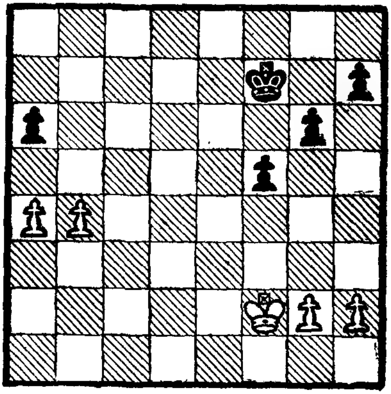
काळ्या प्याद्याचा वजीर एक खेळी उशीरा झाला आणि सर्व घोटाळा झाला.

(५) व–८२ शह

आणि नंतरच्या खेळी काळा वजीर मरतो.

आता आपण पटावर जरा थोडी जास्त मोहरी असताना अंतिम अवस्थेत खेळ कसा होतो ते पाहू–

आ. १३५ मध्ये पटावर उभयतांची सारखीच मोहरी आहेत. पण काळ्याचा डाव गेल्यात जमा आहे, कारण त्याला–



आकृती १३५

(१)...रा–६४ ही खेळी द्यावीच लागते. ती जर दिली नाही तर पांढरा विजयी होतो. कसा–?

(१) ...काळ्याची कोणतीही खेळी

(२) प्या–५७; प्या×प्या

(३) प्या–५८; ...

आणि हे प्यादे ८८ व्या घरात बिनधोक जाते.

आता परत प्रथमपासून पाहू–

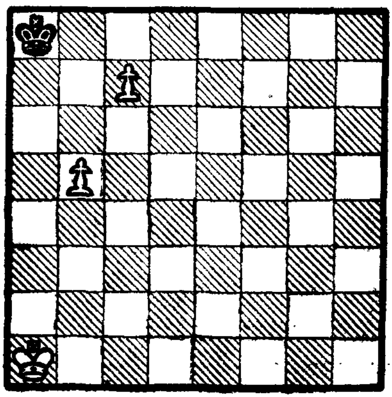
(१) ...रा–६४

(२) रा–३४; रा–५४

(३) प्या–५७; प्या×प्या
(४) प्या×प्या; रा–५५
(५) रा–४३; रा–५६
(६) रा–५२; रा×प्या
(७) रा–६१; रा–४६
(८) रा×प्या; प्या–५२
(९) रा–६२; आणि दोन्ही काळी प्यादी मरतात.

राजापासून दूर असलेली दोन प्यादी

एकमेकांशेजारच्या पट्टीत असणारी प्यादी प्रतिस्पर्ध्याच्या राजापासून एकमेकांचे संरक्षण करू शकतात. त्यांचा स्वतःचा राजा दूर असला तरी त्या राजाच्या मदतीविना ती प्यादी एकमेकांस जोर देऊ शकतात.



आकृती १३६

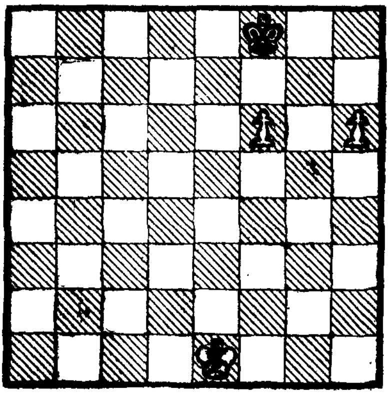
पटावर आ. १३६ प्रमाणे सोंगट्या आहेत. काळ्यास खेळावयाचे आहे.

(१)...रा–७७

(२) प्या–६७

आता राजा ७६ व्या घरातील प्यादे मारू शकत नाही. जर राजाने ६७ व्या घरातील प्यादे मारले तर ७६ व्या घरातील प्यादे ८६ व्या घरात जाऊन त्याचा वजीर होतो.

जर काळा राजा ८६ व्या घरात ठाण मांडून बसला तर पांढरा राजा मजल दरमजल करीत पांढऱ्या प्याद्याच्या मदतीस येतो.



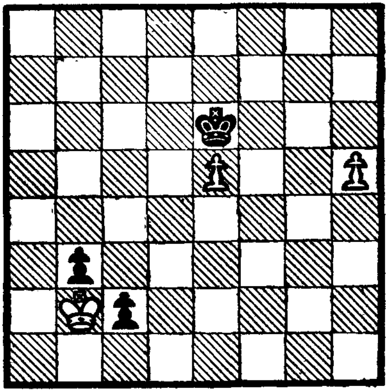
आकृती १३७

पटावर वरीलप्रमाणे सोंगट्या आहेत. प्यादी एकमेकांपासून दूर असली ती सुरक्षित आहेत. खेळी काळ्याची आहे.

(१) ...रा–८२

जर राजा ७३ व्या घरात गेला हत्तीच्या पट्टीतील गतिमान प्यादे पुढे जाते.

काळा राजा ८२ व्या घरात गेल्यावर पांढऱ्याने प्याद्यांना चाल देण्याची घाई न करता पांढरा राजा प्याद्यांच्या मदतीस आणावा.



आकृती १३८

पटावर आ. १३८ प्रमाणे सोंगट्या आहेत.

पांढरा राजा स्वतःच्या जागेवरून हालू शकत नाही. आणि तरीहि त्याच्या दोन प्याद्यांपैकी एकाचा वजीर होऊ शकतो. वरील परिस्थितीत पांढरी सुटी प्यादी काळ्या संयुक्त प्याद्यांपेक्षा प्रभावी ठरतात.

खेळी पांढऱ्याची आहे.

(१) प्या–६१; रा–७३

(जर राजाने ५४ व्या घरातील प्यादे मारले तर पांढरे प्यादे ७१ व्या घरात जाते व नंतर ८१ व्या घरात जाते व वजीर होतो.)

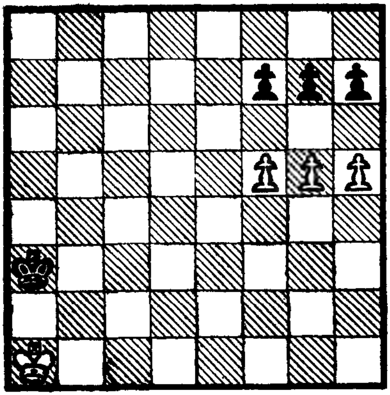
(२) प्या–७१; रा–७२

(३) प्या–६४; रा × प्या

(४) प्या–७४

आणि नंतर या प्याद्याचा वजीर होतो.

उभयताकडे प्याद्यांची संख्या सारखीच असली तर डाव बरोबरीचा होतोच असे नाहीं.



आकृती १३९

आ. १३९ मध्ये काळी ३ व पांढरी ३ प्यादी आहेत परंतु पांढऱ्याचा विजय होतो. कारण त्याची प्यादी ८ व्या घराच्या दिशेने बरीच पुढे सरकली आहेत. दुसरी गोष्ट म्हणजे पांढऱ्या प्याद्यांना अडविण्यास किंवा काळच्या प्याद्यांना मदत करण्यास काळा राजा जाऊ शकत नाहीं; तो फार दूर आहे.

खेळ पुढीलप्रमाणे होईल—

(१) प्या–६२

हे प्यादे काळचा प्याद्याने मारलेच पाहिजे.

जर—

(१)...प्या (७१) × प्या

(२) प्या–६३; प्या × प्या (६३)

(३) प्या–६१ आणि या प्याद्याचा वजीर होतो.

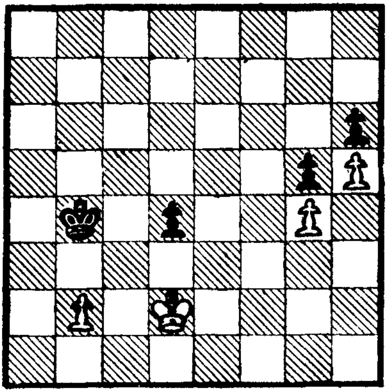
किंवा

(१) प्या–६२; प्या (७३) × प्या

(२) प्या–६१; प्या × प्या (६१)

(३) प्या–६३

आणि या प्याद्याचा वजीर होतो.



आकृती १४०

पटावर आ. १४० प्रमाणे परिस्थिती आहे. उभयताकडे प्यादी सारखीच आहेत.

पांढरा १७ व्या घरातील प्याद्याची आशा सोडून देतो. तो ४५ व्या घरातील काळे प्यादे मारतो आणि ६१ व ५२ या घरातील काळ्या प्याद्याकडे वळतो, व नंतर पांढऱ्या प्याद्यांपैकी किमान एकाचा वजीर होतो.

खेळ असा होतो—

(१) रा–३५; रा–३७

(जर काळा राजा ४८ व्या घरात आला तर प्याद्याने ३७ व्या घरातून शह)

(२) रा×प्या; रा×प्या

(३) रा–५४; रा–३६

(४) रा–६३; रा–४५

(५) रा–६२; रा–४४

(६) रा×प्या; रा–४३

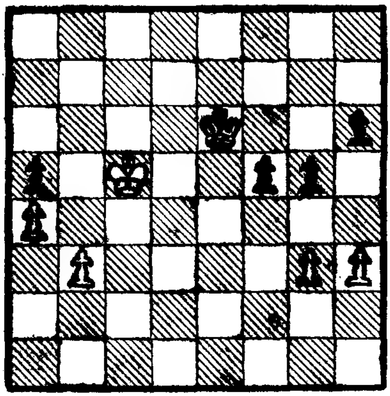
(७) रा–६२; रा×प्या

(८) प्या–६१

या प्याद्याचा वजीर होतो.

अशा प्रकारची परिस्थिती अनेकदा हाताळावी लागते.

पटावर कोणत्या रंगाची किती प्यादी आहेत याला फारसें महत्व नाही. कोण आपले प्यादे शेवटच्या घरात नेऊन त्याचा वजीर (किंवा दुसरी सोंगटी) बनवतो ते महत्वाचे आहे. प्याद्यांची संख्या समसमान असली किंवा कमीअधिक असली तरी जर एखादे प्यादे प्रतिस्पर्धी राजापासून दूर असेल तर ते फार महत्त्वाचे ठरते. उदा.—



आकृती १४१

वरील परिस्थितीत काळचास ३९ वी खेळी करावयाची होती.

खेळ असा झाला—

(३९) ...प्या–५१

(४०) प्या–४७; प्या–४३

(४१) प्या×प्या (४३); प्या–४२

(४२) प्या (३१) ×प्या; प्या–४१

(४३) प्या–५३ शह; रा–७५

(४४) प्या–५२; प्या–३१

(४५) प्या–६२; रा–७४

(४६) प्या×प्या; प्या–२१

(४७) प्या–६८; प्या–११ (वजीर)

(४८) रा–६७; रा–६५

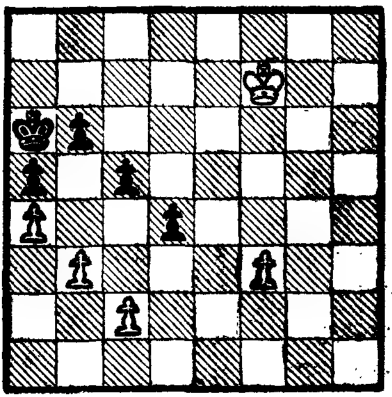
(४९) प्या–७८; व–६६ शह

(५०) रा–५८; रा–५६

आणि पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा डाव सोडतो. त्याची चार प्यादी आता कुचकामी आहेत.

पटावर केवळ दोन्ही रंगांची प्यादीच आहेत. अशा स्थितीत त्यांची मारामारी करून ती कमी करणे याला महत्त्व नाही. तर त्यापैकी एखादे प्यादे शेवटच्या घरात पोहोचविण्याला जास्त महत्त्व आहे.

कसे ते पाहा—



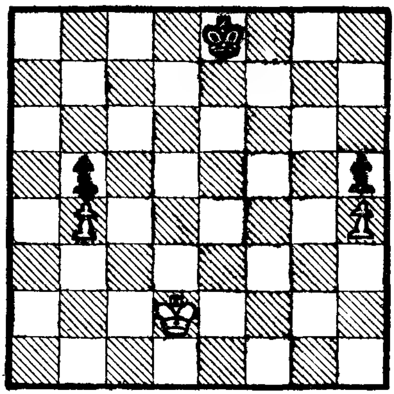
आकृती १४२

पटावर आ. १४२ प्रमाणे सोंगट्या आहेत. काळ्या प्याद्यांपैकी एखाद्याचा वजीर करता येईल का—असा प्रश्न आहे. काळ्यास ६६ वी खेळी द्यावयाची होती. खेळ असा झाला—

(६६) ...प्या-५७
(६७) प्या×प्या-शह; रा-६७
(६८) रा-६४; प्या-४८
(६९) प्या×प्या; प्या-४६
(७०) प्या-४३; प्या-३५
(७१) प्या×प्या; प्या×प्या
(७२) प्या-५३; प्या-२५
(७३) प्या-६३; प्या-१५ (वजीर)
(७४) प्या-७३; व-८५
(७५) रा-५३; व-६५

आणि पांढऱ्याला डाव सोडावा लागतो.

पटावर प्यादी कमी असताना त्यातून यशाचा मार्ग काढताना खेळात अचूकपणा असावा लागतो. नीट खेळी मोजून कराव्या लागतात. कोणत्या खेळीला प्रतिस्पर्ध्याचे प्यादे अगर राजा कोठे येईल याचा नीट अंदाज करावा लागतो. एक उदाहरण पाहा—



आकृती १४३

पटावर आ. १४३ प्रमाणे परिस्थिती होती.

खेळ असा झाला—

(११) रा–२४; रा–७४

(१२) रा–३४; रा–६४

(१३) रा–४४; रा–६५

(१४) रा–४५; रा–६६

(१५) रा–५४; रा–७६

(१६) रा–५५; रा–६७

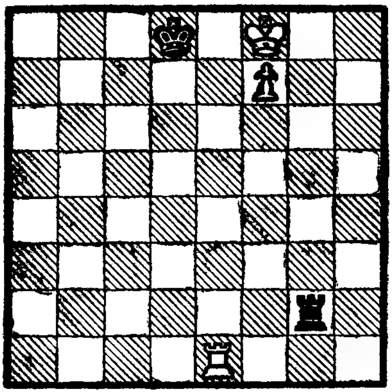
(१७) रा–६५; रा–७७

(१८) रा–५६; रा–६८

(१९) रा–६६; आता काळा राजा फक्त ७८ व्या घरातच जाऊ शकतो, आणि नंतर काळे प्यादे मरते—पांढरा विजयी होतो.

पाठ ३

हत्ती आणि प्यादे



आकृती १४४

पटावर आ. १४४ प्रमाणे परिस्थिती जेव्हा येते तेव्हा दोन्ही राज आणि हत्ती शीघ्र गतीने हालचाली करतात. आणि आक्रमक खेळी करणारा विजयी ठरतो.

पांढरे प्यादे ७ व्या रांगेत असून त्याचा वजीर होण्याच्या बेतात आहे. परंतु अडचण अशी आहे की पांढरा राजा हालू शकत नाही. आणि राजा दूर झाल्याशिवाय प्याद्याला आठव्या घरात जाता येत नाही. तेव्हा त्याने पुढीलप्रमाणे प्रयत्न केला.

(१) ह–१५ शह; रा–७६
(२) रा–७४; ह–२४–शह
(३) रा–६३; ह–२३ शह
(४) रा–६४; ह–२४ शह
(५) रा–५३; ह–२३ शह

पांढरा राजा प्याद्यापासून दूर जाऊच शकत नाही आणि खेळात निर्णायक प्रगती होत नाही. वरील सर्व खेळीत काळ्याच्या खेळी आक्रमक होत्या.

या परिस्थितीत पांढऱ्याला एक मार्ग आहे. त्याने अशा खेळी द्याव्यात की काळ्या हत्तीचा शह निष्प्रभ ठरावा. त्याचप्रमाणे काळा राजा पण दूर सरकावा. खेळ असा होऊ शकेल–

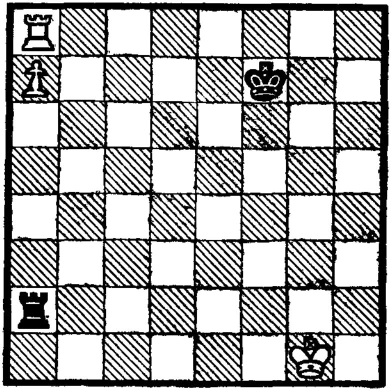
(१) ह–१५ शह; रा–७६
(२) ह–४५; ह–१२
(३) रा–७४; ह–१४ शह
(४) रा–६३; ह–१३ शह
(५) रा–६२; ह–१२ शह
(६) रा–५३; ह–१३ शह
(७) ह–४३

आणि आता पांढरे प्यादे कोणताच अडथळा न येता ८३ व्या घरात जाते.

जेव्हा प्यादे हत्तीच्या पट्टीत असते तेव्हा अनेकदा डाव बरोबरीचा होतो. परंतु अनेकदा आक्रमक हालचालीत प्यादेच जास्त पुढाकार घेते व डाव निर्णायक होतो.

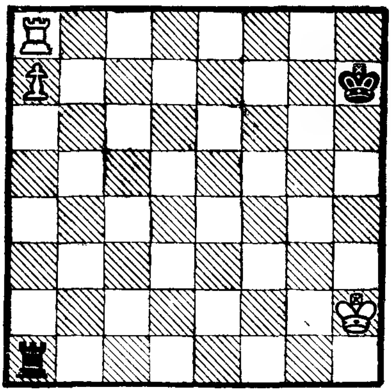
पटावर आ. १४५ प्रमाणे परिस्थिती असताना डाव कसा झाला ते आता पाहा—

(१) ह–८१; ह × प्या
नाही घेतले तर प्याद्याचा वजीर होतो.
(२) ह–७१ शह आणि काळा हत्ती नंतरच्या खेळीत मरतो.



आकृती १४५

परंतु राजा जर हत्तीच्या पट्टीत असेल तर पांढरा जिंकणार नाही. आ. १४६ मध्ये तशीच परिस्थिती आहे. पांढरा हत्ती हालू शकत नाहीं.



आकृती १४६

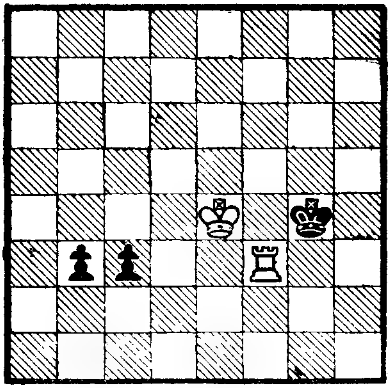
आणि जर राजा प्याद्याच्या दिशेने येऊ लागला तर काळा हत्ती त्याला एक-सारखा शह देत राहाणार.

वरील परिस्थितीत काळ्याने एक खबरदारी घेतली पाहिजे आणि ती म्हणजे, राजा ७ व्या रांगेतून हालवायचा नाही. त्याने जर ती रांग सोडली तर पांढरा हत्ती शह देतो व प्याद्यास ८८ वे घर मोकळे होते. काळा राजा ७ व्या रांगेतही फक्त ७१ आणि ७२ यापैकी एका घरात असला पाहिजे, म्हणजे पांढरा हत्ती ८१ व्या घरात येणार नाही. आणि मग डाव बरोबरीचा होतो.

हत्ती विरुद्ध दोन जुळी प्यादी :

हत्ती जर खेळाच्या अंतिम अवस्थेत प्रभावी असला तरी तो विशिष्ट परिस्थितीतच ! जर दोन जुळी प्यादी ६ व्या रांगेत जाऊन बसली तर विरुद्ध पक्षाचा हत्ती निष्प्रभ होतो.

आ. १४७ मध्ये काळ्याची दोन प्यादी ६ व्या घरात आहेत. त्यापैकी एक ८ व्या घरात जाणारच. हत्ती त्याला रोखू शकत नाही.



आकृती १४७

(१) ... प्या–२७
(२) ह–१३; प्या–२६
(३) ह–१२ शह; रा–३१
(४) रा–३३; प्या–१७ = वजीर

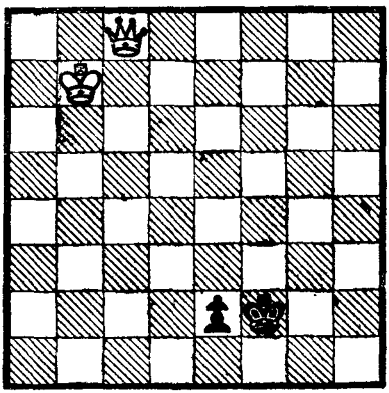
जर राजा आणि हत्ती त्या जुळ्या प्याद्यांच्या समोर येऊन त्यांचा मार्ग रोखू शकले असते तरच पांढऱ्याचा विजय झाला असता वा बरोबरी झाली असती.

पाठ ४

वजीर विरुद्ध गतिमान प्यादे

खेळाच्या अंतिम अवस्थेत सहसा वजीर पटावर असत नाही. परंतु तो असला तर कसा डाव होतो ते पाहू—

आ. १४७ ए पाहा. काळे प्यादे ७ व्या रांगेत गेले आहे. मदतीला राजा पण आहे. अशा प्याद्यास वजीर रोखू शकेल काय ?



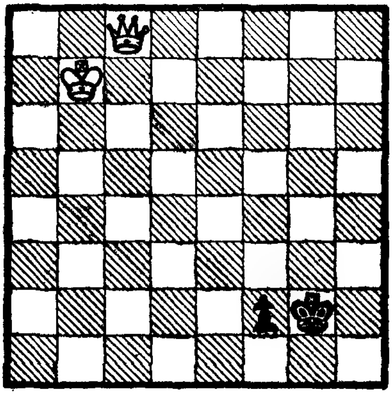
आकृती १४७ ए

पद्धत :– काळा राजा १४ व्या घरात रेटावयाचा. नंतर पांढरा राजा प्याद्याजवळ न्यायचा.

(१) व–५३ शह; रा–२२
(२) व–४२ शह; रा–२३
(३) व–४३ शह; रा–१२
(४) व–३४ शह; रा–१३
(५) व–३३ शह; रा–१४

आता पांढरा राजा प्याद्याजवळ आणता येईल व मात करता येईल.

परंतु जर प्यादे उंटाच्या अगर हत्तीच्या पट्टीत असेल तर डाव बरोबरीचा होतो.



आकृती १४८

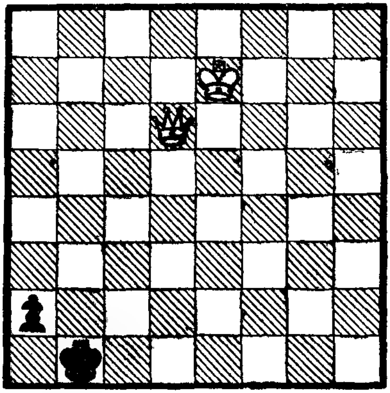
आ. १४८ मध्ये प्यादे उंटाच्या पट्टीत आहे. पांढऱ्याला आपला वजीर काळ्या राजाजवळ आणता येतो.

(१) व–४२ शह; रा–२१
(२) व–३३; रा–१२
(३) व–३२ शह; रा–११
(४) व×प्या–डाव कुजतो.

प्यादे हत्तीच्या पट्टीत ७ व्या रांगेत असले तरी डाव कुजतो. कसे ते आ. १४९ मध्ये पाहा—

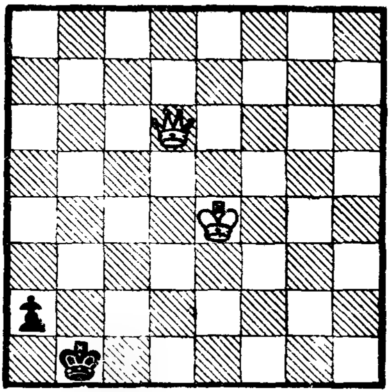
(१) व–४७ शह; रा–१८
(२) व–३६ शह; रा–१७
(३) व–३७ शह; रा–१८

आणि आता पांढरा राजा पुढे आणायचा झाला तर डाव कुजतो. कारण काळा राजा हालचाल करील असे एकही घर नाही.



आकृती १४९

परंतु दोन्ही राजे परस्परांपासून जवळ असतील तर डाव कुजणार नाही—



आकृती १५०

आ. १५० मधील परिस्थितीत पांढरा जिंकतो. कसा तो पाहा—

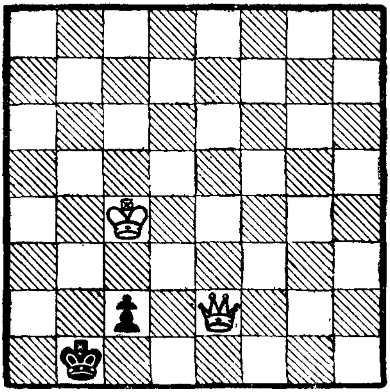
(१) व- ४७ शह; रा- १८

(२) व- ३६ शह; रा- १७

(३) रा- ३५; प्या- १८ = वजीर

(४) व- २६ शह व मात.

अनेकदा प्याद्याचा वजीर होऊन तो शह देतो. परंतु त्यामुळे मात टळत नाही. याचे तपशीलवार उदाहरण द्यावयाचें झाले तर आ. १५१ पाहा—



आकृती १५१

पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा खेळणार आहे.

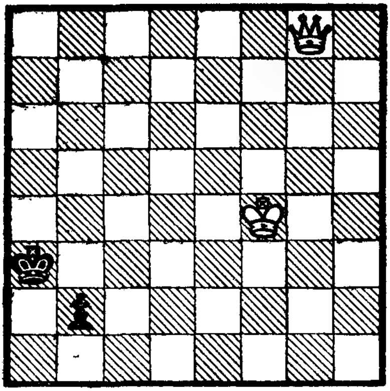
(१) रा- ३६; प्या- १६ वजीर (शह)

(२) रा- ३७; आणि नंतर काळ्यावर मात होते.

परंतु जर—

(१) रा- ३७; प्या- १६ = घोडा (?)

एकीकडे राजाला शह बसून दुसरीकडे वजीर मरतो व डाव बरोबरीचा होतो.



आकृती १५२

आ. १५२ पाहा. पांढऱ्या प्याद्याचा ८२ व्या घरात नुकताच वजीर झाला आणि काळ्या प्याद्याचा पण वजीर होण्याच्या मार्गावर आहे. अशा परिस्थितीत खेळ असा झाला —

(१) व– ८७; रा– २८
(२) व– ७८ शह; रा– ३७
(३) व– ६७ शह; रा– २६
(४) व– ५६ शह; रा– २५
(५) व– ४७ शह; रा– २६
(६) व– ४६ शह; रा– २५
(७) व– ३७; रा– १६
(८) व–३६ शह; रा–१७

१७ व्या घरात राजा गेला. तेथे आता प्यादे जात नाही. त्यासाठीच तर एवढी धडपड होती.

आता वजीराच्या मदतीस राजेसाहेब येत आहेत.

(९) रा– ३४; रा– २८

(१०) व– २६; रा– १७

(११) व– ४८ शह; रा– १७

(१२) रा–३५

(राजा २५ व्या घरात दिला तर डाव कुजतो.)

(१२)...रा–१६

(१३) व– २६ शह मात

पटावरून दोन्ही रंगांचे वजीर दूर झाल्यावर राजाला पटाच्या मध्यभागी आणून त्याचा जास्तीत जास्त उपयोग करून घ्या.

पाठ ५

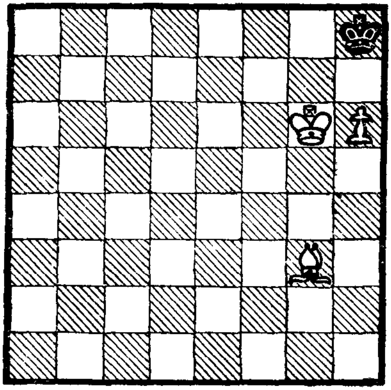
उंट आणि प्यादे विरुद्ध राजा

ज्या खेळाडूकडे उंट व प्यादे आहे तो खेळाडू अर्थातच डाव जिंकणार. परंतु प्यादे जर हत्तीच्या पट्टीतील असेल तर उंट ज्या घरांमधून फिरतो त्याला अतिशय महत्त्व प्राप्त होते. उदा. पटावर आ. १५३ प्रमाणे परि-स्थिती आहे. पांढरा उंट काळ्या घरांतून फिरणारा आहे. पांढरे प्यादे ६१ व्या घरात आहे डाव असा झाला.

१) उंट–५४ शह रा–८२

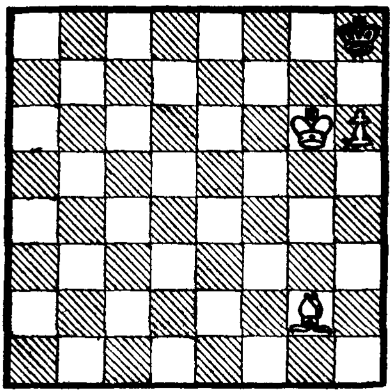
२) प्या–७१ शह रा–८३

३) प्या–८१ = व; शह नंतर थोड्याच खेळीत मात !



आकृती १५३

ज्या घरात प्याद्याचा वजीर होणार ते (८१) घर उंटाच्या नियंत्रणाखाली होते म्हणून मात शक्य झाली; पण तोच उंट पांढऱ्या घरातून जाणार असता तर ?



आकृती १५४

आ. १५४ मध्ये उंट पांढऱ्या रंगाच्या घरात आहे. आता डाव कसा होतो ते पाहू.

जर पांढऱ्याने प्यादे ७१ व्या घरात दिले तर डाव कुजतो.

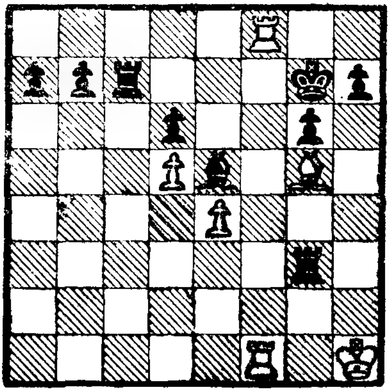
जर प्रथम प्याद्यास चाल न देता उंट ५५ व्या घरात दिला तरीहि डाव कुजतो. म्हणजेच बरोबरीचा होतो. काळा राजा ८१ व्या घरात ठाण मांडून बसणार. त्याला तेथून हुसकवणे कठीण ! कारण पांढऱ्या घरातून फिरणाऱ्या उंटाचे ८१ व्या घरावर नियंत्रण नाहीं. तेथे प्यादे नेता येत नाही. कारण काळा राजा तेथून हटविता येत नाही. म्हणजेच उंट भलत्याच रंगाच्या घरांवर नियंत्रण करीत असल्याने त्याचा उपयोग होऊ शकला नाही.

पाठ ६

डाव कुजेल–सावध

अनेकदा खेळाडू जिंकण्याच्या परिस्थितीत असतो. अशा वेळी प्रतिस्पर्धी डाव जिंकण्याची आशा सोडून देऊन प्राणावर आलेले बोटावर निभावेल की काय हे पाहतो. डाव बरोबरीचा होईल असा प्रयत्न करणे, किंवा डाव कुजविण्याचा प्रयत्न करणे, हे दोन मार्ग त्याच्यासमोर असतात. अशा वेळी फार सावधपणे खेळावे लागते. पराभूत होणाऱ्या राजाला हालचाल करण्यासाठी एक तरी घर मोकळे ठेवावे लागते. तरच कुजी डाव टळतो.

सामान्यपणे कुजी डावाचा धोका खेळाच्या अखेरच्या अवस्थेत असतो. पण अनेकदा खेळाच्या द्वितीय अवस्थेतही डाव कुजणे अशक्य नाही. खालील चौकोन नीट पाहा—



आकृती १५५

पटावर आ. १५५ प्रमाणे सोंगट्या असताना काळ्या सोंगट्या घेणाराने ४५ वी खेळी दिली.

(४५) ...ह×उंट एक मोहरे फुकट मिळत होते म्हणून खेळी दिली, ते ठीक झाले, पण—

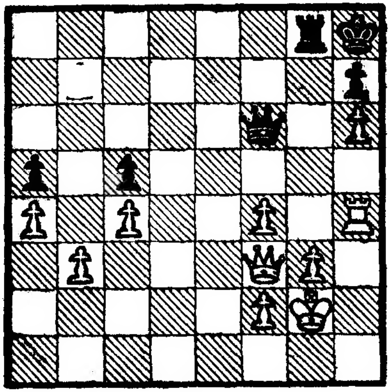
(४६) ह(१३)–७३ शह; ह×ह

(४७) ह×ह शह; रा×ह

आणि पांढऱ्या सोंगट्या घेणारा कोणती खेळी देणार? त्याला प्याद्यांना चाल देता येत नाही. आणि राजाला हालचाल करण्यास घर रिकामे नाही! अर्थात डाव कुजला.

पांढऱ्याने डाव का कुजवून घेतला? कारण त्याच्याजवळ ३ प्यादी कमी होती आणि उंट फुकटात मरण्याची भीती होती (काळ्या हत्तीने उंट मारलाच.) अशा परिस्थितीत डाव कुजवून अर्धा गुण मिळविणे हेच हिताचे. "अर्धम् त्यजति पंडितः।"

आणखी एक प्रकार पाहा—



आकृती १५६

पटावर आ. १५६ प्रमाणे सोंगट्या असतांना पांढऱ्याने ५० वी खेळी केली—

(५०) व–५५ निष्काळजीपणाने खेळी झाली.
(५०) ...ह×प्या शह
(५१) रा–१३; व–१८ शह
(५२) रा–२४; ह–३४ शह
(५३) रा×ह; व–१४ शह
(५४) रा–३३; व–३४ शह
(५५) प्या×व डाव कुजला.

पाठ ७

खेळाच्या अंतिम अवस्थेतील मूलभूत तत्त्वे

१) दुहेरी प्यादी (एकाच पट्टीत दोन प्यादी), अलग प्यादी (ज्यांना इतर प्याद्यांचा जोर मिळू शकत नाही), अडकलेली प्यादी (उदा. पांढरी प्यादी ३८ व ४८ व्या घरात व काळे प्यादे ५८ व्या घरात– अशी पांढऱ्याची परिस्थिती) या प्रकारची प्यादी अत्यंत दुबळी असतात. ती दुर्बलता निर्माण होणार नाही ही काळजी घ्या.

२) गतिमान प्यादी ही जास्तीत जास्त जलद गतीने पुढे सरकवा.

३) जर तुमच्याजवळ एखादे दुसरे प्यादे जास्त असेल तर सोंगट्यांची मारामारी करा प्याद्यांची शक्यतो करू नका.

४) जर तुमच्याकडे एखाद दुसरे प्यादे कमी असेल तर प्याद्यांची मारामारी करा सोंगट्यांची मारामारी टाळा.

५) जर पटावरील परिस्थिती तुम्हाला अनुकूल असेल तर पटाच्या एकाच विभागात सर्व प्यादी ठेवू नका.

६) जर तुमच्याकडे एक प्यादे जास्त असेल पण जर तुमची सर्व प्यादी पटाच्या एकाच विभागात असतील तर डाव बरोबरीचा होतो [१०० पैकी ९९ डावात] अर्थात् ' राजा आणि प्यादे ' या अवस्थेत हा नियम लागू होत नाही.

७) डाव जिंकण्यासाठी सर्वात सोपी अंतिम अवस्था ही राजा आणि प्यादी याचीच होय.

८) विषम रंगाच्या उंटांनी डाव बहुधा बरोबरीचा होतो.

९) डावाच्या अंतिम अवस्थेत राजाही सामर्थ्यवान सोंगटी ठरते. तिचा भरपूर उपयोग करा.

१०) उंट ज्या घरातून वावरणार असेल त्या घरात आपली प्यादी ठेवू नका. कारण ती प्यादीच उंटाच्या स्वैर हालचाली रोखतात.

११) सर्वसाधारणपणे उंट हे घोड्यापेक्षा प्रभावी असतात. अपवाद फक्त गुंतागुंतीच्या प्याद्यांच्या परिस्थितीत.

१२) दोन उंट हे उंट व घोडा यांच्यापेक्षा श्रेष्ठ आहेत.

१३) गतिमान प्यादी राजाने रोखा त्यानंतरची उत्तम सोंगटी–घोडा,

१४) हत्तीला सातवी रांग मिळणे हें महत्वाचे. मग एखादे प्यादे तुमच्याकडे कमी असले तरी चालेल.

१५) गतिमान प्याद्याच्या पाठीमागे नेहमी हत्ती ठेवा. [आपल्या तसेच प्रतिस्पर्ध्याच्या]

समाप्त

आणखी कांही क्रीडाविषयक पुस्तके

बुद्धिबळें झटपटमात – नीलकंठ देशमुख	४·००
फिशर विरुद्ध स्पास्की – श्रीकृष्ण साखळकर	३·००
क्रिकेट कसे खेळावे–माधव मंत्री – वसंत पोरेंडी	४·००
तुम्हीच ब्रिज शिका – शरद जोशी	३·५०
उत्तम ब्रिज कसे खेळावे – शरद जोशी	४·००
जरा डोकं चालवा – ज. ना. ठगे	४·५०
[मजेदार शास्त्रीय माहिती, गणितातील गमती इत्यादी]	
मेंदुला खुराक – ज. ना. ठगे	३·५०
[दर्जेदार बौद्धिक करमणूक]	

आ गा मी

बॅडमिंटन–मंत्र आणि तंत्र – जयंत चौधरी

टेबल टेनिस कसे खेळावे – जयंत चौधरी

त्रिदल प्रकाशन

गिरगांव मुंबई ४

मुखपृष्ठ : सर्वोदय प्रिन्टर्स, मुंबई ४.